电软视点 FF教父自立门户!? 坂口博信离开S·E!?



2004 18

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

独家赠品

随机获取一款 仙人掌召唤兽迷你挂袋

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元

软硬科普·暑期动荡

四大主机彻底扫描

市场总有新变化 有了电软爽一夏

电岳收藏

天诛红~女忍真境界

异度传说华彩MV

GT4最新宣传预告片

寂静岭4~房间

新作杀阵·卷天席地7大新作

口袋妖怪 绿宝石

战国无双 猛将传

装甲核心 FORMULAFRONT

义经英雄传

HARD LUCK

最终幻想Ⅶ 危机前夕

幻侠乔伊2

独家企划

世界&市场

枫国出位

中国电视游戏媒体直访加拿大五大游戏公司

电软记者独家深入探究

痛侃游戏开发核心话题

攻略风暴

一鼓作气7大劲作

我们的太阳 续

天诛 红

钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲

J联盟 职业球会的创造'04

数码恶魔传说/星际传奇

火影忍者RPG 继承火之意志

玩家专题·同人の天国

浅谈幻想水浒传的同人文化

# 编辑手札

电软七人手记




## 踩火象

●今年天气邪乎，北涝南旱。前几天去了趟上海，赶上看DTM（2004上海国际汽车街道赛）。为了亲身聆听据说像火箭一样嘶鸣的赛车马达，我在40度的太阳下面暴晒了一个下午。紫外线，红外线，汗水加中暑，总算听见了……结果就是，人被晒黑了一层皮。

●在上海还有一个收获，就是见了一些过去闻名却未曾见面的朋友——电软的一些读者。在上海的避风堂（某知名水吧连锁店），我们一票人高谈阔论了几个小时，害的我晚上游戏瘾大发，玩了通宵游戏——不过游戏是PC上的，《魔法门英雄无敌4》。

●亲自看过了所谓的中国行货PS2旗舰店，一个还没我办公室大的店面，但却挤满了人，都在玩行货WE7。

●平生第一次去外国大使馆，不是办签证，而是为游戏。加拿大使馆里开了一个有关游戏产业交流的集会，具体内容在杂志和电击上都有详细的介绍。

●暑假已经过半了吧，根据我的经验，从现在开始，你会感觉假期过得越来越快。抓紧时间及时“行乐”，但千万别在开学前，还欠老师一屁股作业债啊^_^。

## 飞月

●连续经历数天的高温闷热之后，飞月觉得自己就像一只蒸锅中的虾子，浑身晒的像根甜菜一样不说，透不过气的难受劲儿更是让人抓狂。看到风林依然长发披肩，我不由得感到无比的钦佩，这才是真正的高手啊！

●少有的喜欢上了一款电影改编游戏，没错，就是《猫女》。原本只想试玩一下的结果却欲罢不能，猫般摇曳生姿灵巧迷人的动作足以令身为女性的我也为之沉醉。（偶是GL吗？！）在枪林弹雨中躲避追捕的那一场真是过瘾啊，跃动感丝毫不比“吐丝飞天”的蜘蛛人差。（正巧那天自己身上也戴了一条黑猫项链，这难道是所谓的心有灵犀吗！？）



↑这样的天气，睡个午觉最舒服了。

## 北斗

●只需18块钱就能够享受到全天24小时的免费饮料供应，北斗已经去避风塘喝上了瘾。在最近的一次“战斗”中，北斗个人共吃喝掉冰激凌7杯，果汁8杯，奶茶3杯，酸奶2杯以及豆类食品3大盘——最后被证明是同去的一行人中“战斗力”最弱的一名……



●超级机器人大战的最新作V又将在GBA上发售，可惜的是自OG与D以来，本作仍然没有机动武斗传中的人物登场，我最喜欢的多盟和石破天惊拳啊～～默哀三秒钟以示抗议。

●本期开始跟着木头做网家，第一次当家长颇不习惯，大家有意见的话尽管拿西红柿砸我吧——好久没吃到水果了，来点西红柿开开胃也不错^_^

●最近天天吃泡面，嘴里都淡出鸟来了，趁着今晚加班到深夜终于有借口给自己改善一下伙食了——在泡面的同时多买了一包榨菜，真是奢侈啊！

## 无无

●在北京的瓢泼大雨中，亚洲杯来了。虽然参赛最强队被国家级电视台完全封杀（相信这也是开了国际大赛的先例了），虽然身在北京却完全感觉不到身边有国际级足球赛事在举行，虽然某些人失态于开幕式，但似乎这一切不快都淹没在中国队对东南亚球队的高空轰炸中了。只是北京的街道更加拥挤，市政建设的诸多死穴完全暴露在北京的大雨里，而想看亚洲最强队的比赛的人们，也只能继欧洲杯之后继续熬夜了……



●有个朋友一向不爱打扫房间，屋子乱得和我有一拼。某日来我家，正好我在玩块魂。他看了许久，冒出一句：“多咱让这兄弟也上我那屋里去滚上两圈？”……

## PERFECT

打足广告攻势，《十面埋伏》终于姗姗上映。然而网上的评论褒贬不一，道听途说不如眼见为实。亲身去电影院看过后感觉还是一部值得一看的影片。延续了《英雄》的山水风格，张艺谋又借鉴了《卧虎藏龙》的竹林场景，倒也为这部剧情尚不算新奇的影片增色不少。中国电影如果总在描写贫困、封建和愚昧，别人看过后就会把这些形容词框到今天的中国人身上。作为我国第五代导演的标志性人物，张艺谋的知名度无庸置疑。当一个人或一部影片有了世界影响后，他展示的一切也都有了更深的代表意义。虽然《大红灯笼高高挂》、《菊豆》等影片取得了很高的艺术成就，但同样也把中国文化中丑陋的一面呈现了出来，所以《英雄》和《十面埋伏》也应该算是一种意识上的进步。其实许多日本的游戏制作人就非常懂得把文化中的糟粕去掉，扬长避短，在游戏中展示日本文化美好的一面，或许这也是我们应该借鉴的吧。

## 宇部

●本人心仪已久的小苹果MP3在7月24日登陆日本，出乎大多数人的意料，这款产品的发售成绩非常成功，很久没在日本出现街头彻夜排队的情景再次出现。强烈期待国内的行货。




●任天堂新公布的NDS官方造型相比最初版时尚了很多，令Fans欣慰。

●近日卖掉了用了一年的3650，却为更换哪款手机伤透了脑筋。虽说百万像素的机子已出了不少，不过还真没什么看上眼的（太贵了）。先弄个M55“鸭机”玩玩吧，虽然不是智能手机，但带动态内存，也能DIY。

## 小沛

●适逢小沛乔迁之喜，编辑部上下竟无人道贺？！更有甚者！如PERFECT君，居然声称以后但凡加班必定由我一人担当！唉！早知道就不搬到编辑部附近住了！

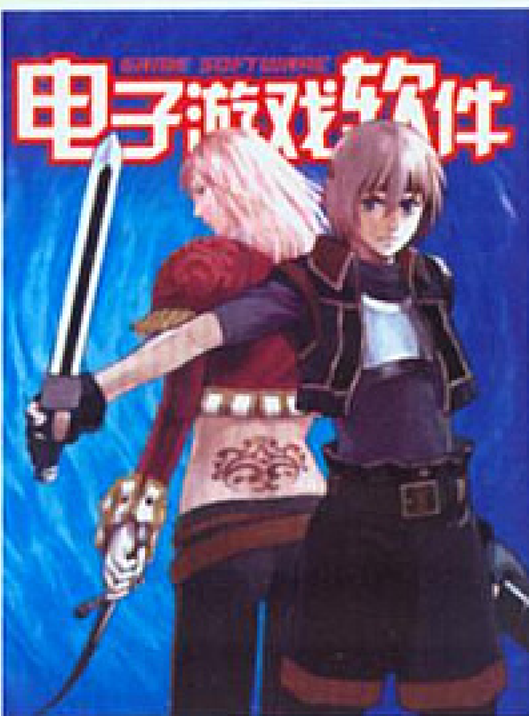
●随身娱乐一直是小沛的不二选择，现在我的身边就差一部好的数码相机了。索尼P-100着实令我心动，不过其3500的价格再加上购买存储卡的话，也超过4000了！看来一时还难以接受！最后小沛还是选择了奥林巴斯的C360。



●夏天感冒，这还是我人生的第二次，这几天竟然又有加重的趋势！小沛感冒的一大症状就是鼻塞，于是天天制造一些“噪音”。没想到在与风林对战街霸时，这招起了奇效！风林被这些“噪音”干扰竟然败给了小沛我！哈哈哈！于是决定以后一直感冒中！

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.141 2004/18

次世代传媒 VGAME.CN




本期封面：幻想水浒传

## GAME INDEX

### PS2



### GBA



### XBOX



### GC



### phone



半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010) 64472920 （010) 64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

**健康游戏忠告**

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



### 特别策划



### 新闻聚焦



### 攻略人行道



### 无双报道



### 游戏研究所



### 科普园地



### 其它栏目





### 电击收藏 VOL.37




# XBOX2死磕PS3，硬件对撼谁更强？




本刊综合消息　2004财政年度才刚刚过了第一季度，任天堂就表示N5将会在明年E3上露面，而索尼也急不可耐地公布了PS3的公开展示期，相信很快的，微软也会宣布Xeno正式出嫁的日子。

由于MS和SONY这两大巨头的介入，任天堂已经开始逐渐淡出游戏市场——当然作为昔日的老大，他并不会如此轻松简单地退位。但不可否认的是，无论还有多少拥趸，无论它还多么坚持自己的理念，任天堂的主机与游戏所占据的空间正在被逐渐压缩，它可能仍然是好玩的，但却已经不再是主流。

绝大多数人的目光只可能聚焦在主流身上。

习惯上，主机亮相前——或者在亮相了相当一段时间之后，机能上的争执一定是焦点中的热点。微软的第一台家庭娱乐主机虽然并没有能够对PS2形成多少威胁，但仍然凭借着出色的机能和便利的开发环境，成为对手的一块心病。在更新换代的新一轮竞争中，很多人已经预感到，善于吸取他人长处及优势的微软将给索尼带来极大的麻烦。

XENO规格确定完成的比较快，而相关部件的开发工作似乎也非常顺利。那么XB2的机能究竟有多强？抛开那些乱七八糟的数字简单的说，就目前得到的资料和信息来看，3D方面至少是XB的4倍，而XB的3D能力基本等于PS2的2倍，因此可以推算出XB2有至少8倍于PS2的实力。由于XENO的开发器材已经发布，所以这个结论的可信度应该比较高。

而PS3在硬件方面的噩耗可以说是接连不断。首先让索尼意想不到的就是给自己设计CELL芯片的IBM居然在为MS打工，然后便是CPU的产能问题，接着又是内存条的供货不足……PS3的硬件指标，便在这一个又一个不祥的消息中慢慢地缩着水：曾经用来炫耀的网络化分散处理已经不再提及了，现在连内存也有可能被削减一半。由于软件商要到2005年第一季度才能拿到PS3的开发设备，现在连预想一下它的实际能力都非常困难，不过按照常理来推断，PS3要在硬件上有超过XB2的表现，几乎是不可能的事——无论它之前提过多少天花乱坠的概念和理想。

当然，硬件并不是决定竞争胜负的惟一要素，虽然它一向比较重要。对于一个全新的平台来说，开发环境以及对程序员的友好程度在很大程度上决定着主机的软件数量，从而在深层次上影响到业界竞争的平衡。

在这一点上，微软的XNA和DriectX.10有着无可比拟的优势，正是由于DriectX.10的广泛使用，才使得目前各大显卡制造商只能惟MS马头是瞻，微软的影响力由此可见一斑，而程序员则更是如此。也许是吸取到了PS2的教训，索尼终于打算以加入OpenGL联盟来对抗DX的威胁。虽然目前OpenGL的使用不及DriectX.10广泛，但在开发的便利方面一点也不逊色于后者，而且在程序员中也极受欢迎。不过，以UV代码见长的索尼，使用OpenGL很可能影响到代码的执行效率——所以SCEI正在招募熟悉DriectX.10的程序员来研究对手的长处。此外由于平台的差异，Sony必须重写OpenGL的底层来适应PS3的需要，完成相应的资源库对它来说也是一个挺花时间的任务。

当然，如果能够善用OpenGL，PS3在开发环境方面将会有很大改善，最起码不会劣于使用XNA的XENO。但无论如何，一个稳定的硬件架构是保证软件得以顺利运行的关键因素。如果主机长期保持镜花水月的态势，那么无需微软的“硬撼”，或许N5也能占到不少的便宜。

文/特约撰稿人　王俊生




## 任天堂宣布NDS外形紧急改变
## 新主机整容拿Game&Watch做参照

本刊日本专讯　或许是由于DS的发表并没有引来太多的惊喜与掌声，任天堂在7月28日宣布：该主机的外形将发生改变！从任天堂官方主页上公布的图片看，整容后的NDS主机完全照搬了Game&Watch的风格，无论是上下机身的连接方式，还是直线式的简约风格，都与当年的Game&Watch如出一辙。除了主机的金属质感有所加强以外，START键、SELECT键和电源键的位置也发生了改变，不过依然没有出现任何游戏功能以外的按钮，这表明NDS将继续坚持任天堂所一直提倡的“纯”游戏理念。


↑任天堂在80年代发售的Game&Watch主机。

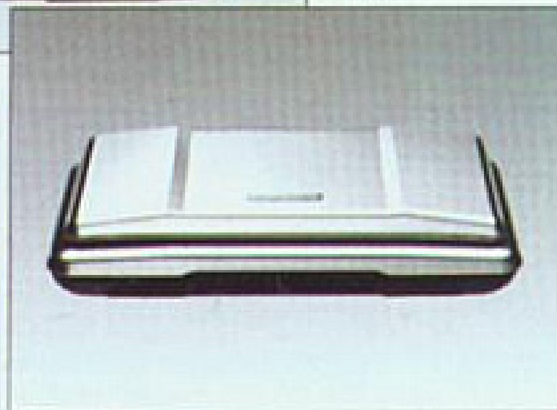
据业内人士透露，任天堂是在收集了大量的玩家意见之后才对NDS进行手术的，很显然，E3之后他们已经强烈地意识到了NDS在时尚方面所体现的不足。

由于主机外形突然变更，许多人担心DS也许无法赶在今年内发售，但是从目前的情形看，他们并没有推迟发售NDS的打算。

**NDS最终外形发表！！**


←外形修订后NDS主机打开时的样子。主机下半部分的厚度似乎有所增加，握起来的手感也许会更舒适。

↓外形修订后NDS主机合闭时的样子。与原来的平滑风格相比，增加了一些简洁而利落的直线修饰。



←在E3展上最初公布的NDS外观。

据截稿前的最新消息，目前全球范围内加盟NDS的厂商数量[illegible]对应游戏则多达120款之多。




# FF之父坂口博信成立新公司MistWalker

本刊日本专讯　FF之父坂口博信成了最新一期《周刊FAMI通》杂志的主角。根据该杂志的报道，由于FF电影惨败而一度退居幕后的坂口博信，将继续投身到一线的游戏制作中，日前他成立了一家名为MistWalker的新公司，而与坂口私交莫逆的著名插画家天野喜孝和《篮球飞人》的作者井上雄彦也将成为MistWalker最紧密的合作伙伴。

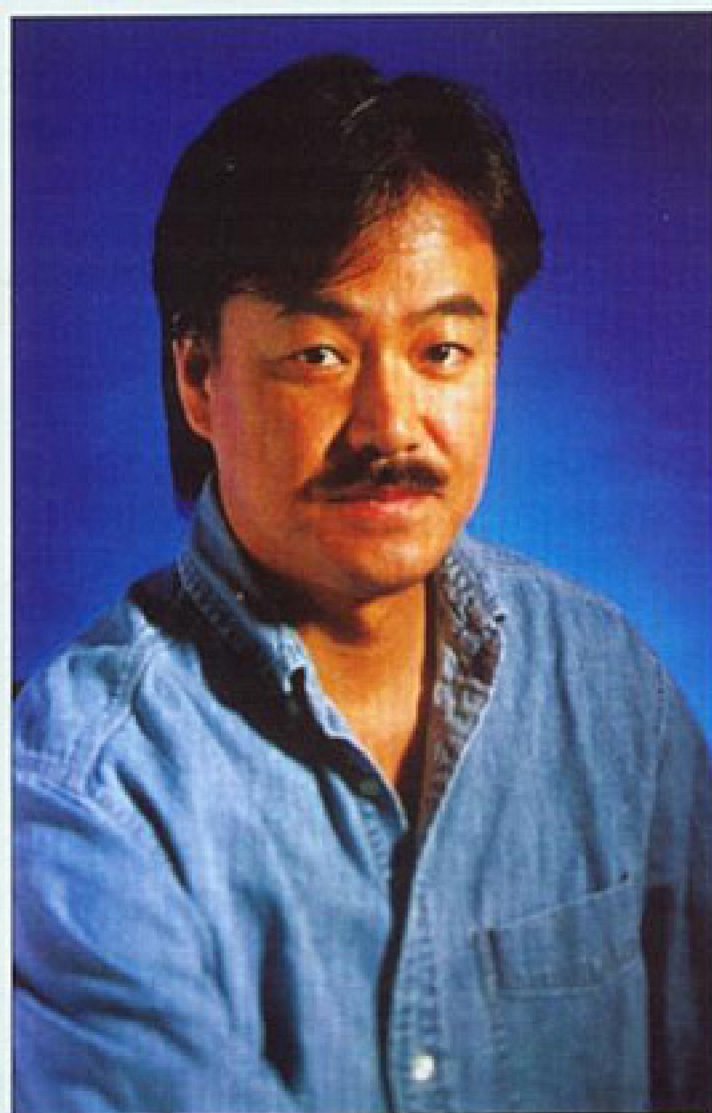
对于稍稍有点资历的玩家来说，坂口博信不单单是FF系列的缔造者，更是一个天才以及“神”一样的偶像。由其开发的FF系列不仅是惟一可以和DQ分庭抗礼的RPG大作，还成为了将RPG游戏向全世界推广的最主要先驱。可以说，SQUARE能够从一家名不见经传的小公司跃居到一线厂商的行列，与当初坂口博信打下的基础牢不可分。然而，辉煌过后往往意味着悲剧的开始。

2001年，背负坂口无限梦想的全CG电影“FF灵魂深处”在美国上映。由于情节平淡乏味，这部耗资1.6亿美元的巨著最终一败涂地，SQUARE因此债台高筑。作为直接负责人，坂口博信不得不在2002年2月辞去了公司副社长的职务，退而担任开发部行政总监。虽然史氏在官方场合仍然表示坂口博信是FFX和FFX-2的制作总监，但是实际的开发权力已经易手北濑佳范。当时甚至有传闻称，郁郁不得志的坂口博信正在计划着离开SQUARE。

在经历了两年的沉寂之后，坂口博信的新公司使其再度成为业界瞩目的焦点，我国玩家亦表示关注。据悉，坂口新公司将奉行“少数精锐”战略，业务以游戏策划为主，具体的开发工作则委托其他公司来完成。

然而令人寻味的是，关于坂口博信是否已经脱离SE，以及MistWalker资本金构成情况，现在还一概不明，有人说坂口已经与SE分道扬镳，也有人说坂口的新公司得到了SE资助。对于上述种种说法，坂口博信没有做出任何回应。尽管业界更加倾向于坂口博信与SE分手的说法，但准确的消息还要等待时间的验证。

无论如何，“FF生父”重新出山的消息都是值得期待的，以下将刊登日本媒体对坂口博信的一篇专访，其中将涉及坂口博信的近况以及MistWalker的创办理念。



## 坂口博信 Hironobu Sakaguchi

●1956年11月25日生于日本茨城县日立市，原SQUARE副社长兼美国分部总裁。早年梦想是成为音乐制作人，后来由于接触了苹果电脑而对游戏开发产生了浓厚兴趣。1983年与高中同学田中弘道一同进入SQUARE（当时的SQUARE是电友社下属的软件制作部），以程序员的身份从事游戏开发。1987年由他领衔制作的《最终幻想》获得了预想以外的巨大成功，此后长期负责该系列的开发工作，至今为止FF系列已经累计取得全球数千万的惊人销量。2002年2月8日，由于FF电影票房惨败，坂口辞去了副社长职务，此后一直引退幕后。

## 坂口博信专访实录

■记者：好久不见，您大概已有两年半的时间没有参与具体的开发工作了吧？

坂口博信（以下简称坂口）：是的。作为原SQUARE制作人，这段期间我曾与松野泰己和北濑佳范有过一些工作会谈，但是并没有涉及到具体的开发项目。

■记者：在过去的两年中，玩家议论纷纷，猜测您是否会就此告别游戏业。您有过什么打算吗？

坂口：老实说，我的确考虑过很多。有一段时期我甚至想成为一名作家，并且开始了写作。

■记者：写作！？

坂口：是的。不过现在我还是准备继续自己的游戏制作生涯。毕竟在过去的17年中我已经积累了丰富的经验。如果有人问我今后做何打算，我的答案只有“游戏”！

■记者：这恐怕是游戏迷最希望听到的回答(笑)。

坂口：两年半的充电时间或许久了一点（笑），不过我在生活中也有了一些新的积累，今后我会把这些收获灌注到游戏中去。

■记者：是什么因素促使您决定继续投身游戏业呢？

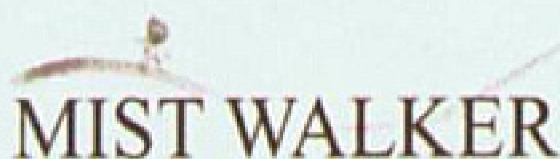
坂口：首先是我自身，一直以来游戏制作都是我生活的寄托，我无法回避自己对游戏事业的热爱。其次，这次E3展给我的触动很深，那些游戏的画面简直太美了。



↑FF电影版的惨痛失败令坂口博信走下神坛。

■记者：您所创办的新公司的名字是MistWalker，直译过来的意思应该是“在薄雾中走路的人”吧。

坂口：是这样的。不知你是否注意到公司标志中有一个人物的造型，那是我女儿画的，为此她修改了20多遍。这个标志描绘了一个人在雾中眺望远方的景象，这恰恰映射出了MistWalker的现状，前景尚未可知，就好像在雾里一样。此时需要我们抬起头来，看看天上的星星，虽然他们遥不可及，却能够为我们指引方向。在确定目标之后，我们必须回到雾中继续潜心摸索。MistWalker正是表达了这样的含义。




↑新公司的LOGO

■记者：现阶段是否有开发项目正在进行中呢？

坂口：确切地说是有复数的计划正在实施中。托各位的福，我终于又和以前的老同事们聚到一起了。而一些知名人士也将成为MistWalker的合作伙伴，比如天野喜孝、井上雄彦。

■记者：据说新公司的规模不大？

坂口：是的，我们奉行少数精锐的战略，就像JAMES · CAMELON的电影公司，只有十几个人而已。MistWalker是一家企划公司，具体的开发工作会委托其他会社来完成。

■记者：点子公司？

坂口：可以这么说。这种运作模式需要我们具备良好的业界关系，幸运的是我可以做到这一点。这也许是我们的好机会。

■记者：您主要负责什么工作？

坂口：我并不是指挥者，我只负责联络各界的合作者，并进行沟通。

■记者：您一向以制作RPG游戏见长，那么新的开发项目也是RPG游戏吗？

坂口：这是商业机密（笑）。不过MistWalker的项目确实会以RPG游戏为主，当然我们也会尝试一些全新的东西。

■记者：什么时候能够看到新公司的作品问世？

坂口：今后的2、3年是主机平台的更迭期，我们现在开始制作游戏，完成时恐怕要等到1、2年以后，那时新主机也应该面世了。

■记者：您对新公司的作品有何构想？

坂口：我打算把复古的手法和最新的技术合二为一，开发出一些能够体现游戏本色的作品。请相信我们会再一次创造出令人瞠目结舌的游戏。

※　　※　　※　　※　　※

编者按：坂口博信最近的举动似乎与发生在SEGA和CAPCOM的政变有着异曲同工之妙。虽然业界还不清楚鼎鼎大名的FF生父是否已经脱离SQUARE-ENIX，但是毫无疑问，自视才华横溢的坂口博信已经厌烦了过去两年的“养老”生活。事实上，对于玩家来说这倒是个好消息，坂口重新出山制作游戏，或许不久以后我们还会看到他充满个人色彩的大手笔。但是由于坂口手中已经没有什么吸引人的游戏版权，即便名气和实力仍在，想找回往日的辉煌恐怕也很难。在经历了人生的大喜大悲之后，坂口博信未来的作品将以怎样的形式登场，现在还是个谜。

《最终幻想》名称的由来：在FF1之前，坂口博信曾尝试过多 萌生退意，当初坂口打算把手上的最后一个项目做完就金盆洗手，退出游戏业，由于坂口认为那将是他的最后一个作品，因此便把该游戏取名为“最终幻想”。



## 育碧上海发动招聘攻势 求贤若渴急募百余职位

本刊讯　成功开发了"分裂细胞"、"幽灵行动"、"彩虹6号"等世界级大作的育碧上海制作室（Ubisoft Shanghai Studio），7月份宣布为适应其迅速发展的开发业务，面向社会公开招募150余名游戏开发人员。

1997年中，育碧上海制作室在上海挂牌成立，1年内迅速发展到180人涵盖游戏设计、美工、程序、音效、测试的全功能制作室。7年后的今天，育碧上海制作室再次大规模扩招，这是一个具有国际化水准的本土制作室向游戏制作高峰的又一次冲击。育碧上海制作室的总经理戈翎（Corinne Le Roy）表示，"我们诚邀有志于游戏开发的专业人才或潜在人才加入，因为我们有最好的团队、最佳的开发环境、及3A级的游戏项目。"


↑掌握着上海育碧未来的三位高层人士。

本次育碧上海制作室预计招聘的职位有：制作人及执行制作人、创意总监、艺术总监、软件工程师（3维图形、人工智能、音效、开发工具…）、关卡设计、游戏设计师、2D美工设计师、3D美工设计师、音效设计师、测试员等。育碧上海现已开放了招聘邮箱：hr@ubisoft.com.cn。有志于游戏开发的专门人才可以投简历应聘，那里绝对是实现梦想的绝佳舞台。



## 第三方数据揭示日本业界弊病 老龄化问题导致游戏创意乏力

本刊日本专讯　曾经为一代玩家留下无数美好回忆的老一辈制作人，如今已经成为游戏产业发展的负累。根据日本业界最新发布的统计数据，日本游戏公司的员工平均年龄在32至36岁之间，与欧美厂商相比高出许多。业界认为，游戏制作人的老龄化问题是导致日本游戏业步入低谷的主因。

| 序 | 厂商 | 员工平均年龄 |
|---|---|---|
| 1 | 任天堂 | 36.3岁 |
| 2 | SEGA | 35.8岁 |
| 3 | NAMCO | 34.9岁 |
| 4 | BANDAI | 34岁 |
| 5 | HUDSON | 33.6岁 |
| 6 | CAPCOM | 32.9岁 |
| 7 | ATLUS | 32.7岁 |
| 8 | KOEI | 32.5岁 |
| 9 | SQUARE-ENIX | 32岁 |
| 10 | KONAMI | 31.3岁 |
| 11 | TECMO | 30岁 |

↑以上数据的统计时间为今年5月。

据记者分析，日本制作人年龄偏高的现象可能与日本传统的企业文化有关。日本员工对公司的忠诚度普遍较高，同时公司也将给予员工稳定的待遇视为己任。这种传统的企业文化在一定程度上促成了公司的稳定发展，但是与人才更替频繁的欧美业界相比，日本企业的行事风格已显得保守且缺乏活力。曾经创造过辉煌的老一代游戏制作人难免沉醉于过去的时光，从而无法开发出令现代玩家满意的作品。

以上数据发布后，引起了日本业界的普遍关注。而最近频繁传出的各大公司元老级人物淡出管理核心的消息，则成了对于上述问题的一种回应。



## 失意劳拉预计明年夏天完美复出 《盗墓者7》转由Crystal Dynamics发售

本刊欧洲专讯　已经无计可施、走投无路的"盗墓者"系列将于明年夏天推陈出新。根据劳拉系列漫画的作者在最近透露的消息，他们将暂停"盗墓者"漫画的连载，等到明年夏季，漫画连载将与游戏最新作《盗墓者7》同时推出。

其实早在今年4月的时候，Eidos通过该公司的财政报表发布了《盗墓者7》正在开发中的消息。但是关于上述《盗墓者7》将于明年夏天发售的说法，Eidos既没有承认，也没有否认。不过由于7代的剧本将根据同名漫画改变，因此人们普遍认为这种说法的可信度很高。

目前业界对于《盗墓者7》的具体情况仍然知之甚少，现在惟一可以确定的是，由于前作"暗黑天使"（Angel of Darkness）惨淡销量，Eidos已经终止了与开发小组Core Design的合作，最新作的开发工作将转由Crystal Dynamics负责。



## 魔盒网络战略初现锋芒 Xbox Live全球会员突破百万

本刊美国专讯　微软在美国时间7月15日宣布，Xbox的在线游戏系统Xbox Live的全球会员总数已经达到100万人。这似乎在向人们暗示一个更为多彩的游戏时代已经来临。



↑罗比称今年内将有12款对应Xbox Live的游戏在日本发售。

数据表明，截止今年7月，Xbox Live已在美国、日本、澳大利亚、韩国、中国(台湾省)等24个国家展开服务。其中会员数量最多的地区是北美，会员数量最多的城市是东京。微软XBOX部门主管罗比巴克（ロビ－バック）称，"各国玩家利用Xbox Live的游戏时间已经累计达到1亿6000万小时，平均每天在线时间为26万5549小时。显然，消费者选择Xbox Live是因为它体现了一种超前的数字娱乐形式。"

虽然岩田聪曾抨击Xbox Live百万会员的普及量还远远谈不上成功，但这个数字还是显示出了其巨大的市场潜质和魅力。

"微软对于网络游戏的支持力度简直难以想象。"一位来自美国的游戏制作人表示，"我从未在家用机市场上看到过如此热衷于网游的厂商，业界的未来或许会因此而改变。"



## SE挖掘FF7剩余价值不遗余力 日媒体称FF7第三新作发表在即

本刊日本专讯　来自日本《V-Jump》杂志的消息称，除去已经发表的"归来少年"和"危机前夕"以外，SQUARE-ENIX还在计划着另一个与FF7相关的开发项目。


↑传闻中FF7第三作的主人公文森特·瓦伦蒂恩。

据消息灵通人士透露的情报，该游戏将由FF7中的文森特·瓦伦蒂恩任主角，虽然目前还不清楚该游戏的发售时间和对应主机，但是该游戏将于近期发表已经毫无疑问。

史氏的FF7是PS时代上最畅销的游戏之一，单单该游戏在日本就卖出了360万套，全球销量高达580万套，并且荣获了当年的CESA游戏大奖，在日本和欧美地区都拥有极高的美誉度。目前关于《V-Jump》披露的FF7前传的情况还知之甚少，不过以SE的实力和能力而言，相信画面和情节仍将是游戏最具魅力的部分。

早在一年以前，FF7的主创人员北濑佳范就曾向媒体表示："推出FF7的续作是许多玩家的愿望。"但是此后他又宣称"FF7将没有续作(指游戏版)"，理由是"该游戏的开发成本难以控制"。如今FF7游戏版续作的消息再度浮出水面，相信无论如何也是值得期待的。



## 微软高层预言XBOX2击垮索尼 新主机发表在即厂商例行口舌之争

本刊美国专讯　敢于而且能够在家用机领域与索尼唱对台戏的似乎只有微软，而XBOX2无疑将成为他们对付索尼的最有利武器。该公司首席执行官史蒂夫·鲍尔默日前表示：新一代XBOX主机的前景必将一片光明。

鲍尔默是在接受CNET新闻网专访时发表上述宣言的。他表示，"或许我们现在还在赔钱，但是我们的事业毕竟从无到有，微软为此所付出的努力大家有目共睹。"鲍尔默接着引用了一个宗教的语言来形容目前XBOX的情况："福音正在向全世界的每个角落传播。"而后他接着说道，"微软从来都能笑到最后，我敢打赌，我们肯定会在新一轮主机的较量中击败索尼。"

对于下一轮主机大战，此前有许多分析家预测XBOX2将会取代PS3成为市场主流，不过这些分析家大多来自美国。目前XBOX的美版独占游戏的数量非常庞大，与PS2相比毫不逊色，应该说XBOX在美国的事业已经达到了当年N64的水平。从以往的惯例看，没有哪个厂商能够在主机大战中三度封王，索尼能否打破这一桎梏现在还很难判断，但可以肯定的是，索尼的卫冕之路绝非一帆风顺。

# 特报 SCOOP 发售三年XBOX全球销量1550万台

本刊综合消息　微软在今天宣布，他们的Xbox主机已经在全球范围内卖出了1550万台，其中北美1010万台，欧洲（包含中东和非洲）390万台，其余的150万台则来自亚太地区。

与索尼一直津津乐道于主机的出货量所不同的是，微软所公布的数据更加直接地反映了主机的销售状况。由于降价的缘故，今年4月XBOX在美国的销量一度超越了PS2，市场占有率由去年同期的23%增加至33%。而来自NPD的数据表明，XBOX是目前全世界惟一的软、硬件销量同时递增的游戏主机，其硬件销售额增加了55%，软件销售额则激增了69个百分点。若是说索尼已经感到了来自MS的巨大压力也并不为过。

**现行游戏主机的全球销售情况**

| 主机 | 日本 | 北美 | 欧洲 | 全球销量 |
|---|---|---|---|---|
| PS2 | 1689万台 | 2953万台 | 2479万台 | 7130万台 |
| Xbox | 150万台 | 1010万台 | 390万台 | 1550万台 |
| NGC | 346万台 | 785万台 | 327万台 | 1457万台 |
| GBA | 1321万台 | 2481万台 | 1338万台 | 5140万台 |

注：以上数据中，XBOX的销量统计截止至今年6月，其余主机则截止自今年3月。

美国业内人士KAPLAN表示："截止今年3月，索尼PS2的销量是7130万台，比起XBOX来确实多了5500万台。但是请不要忘记PS2比XBOX整整早发售一年半，况且微软是首次投身游戏产业，这之间的差距是可以接受的。"

另一个从微软传来的利好消息是，他们于2001年发售的《光环》累计已经卖出了400万套，平均每4个XBOX玩家中就有一人购买这款游戏。该游戏的成功证明微软在软件研发方面独具慧眼，甚至有人用"XBOX的GT赛车"来比喻《光环》的一鸣惊人。




↑美国人好大喜新的习惯为XB的普及提供了良好的人文土壤。

KAPLAN还表示，随着XBOX的逐渐普及，会有越来越多的厂商走到微软主机的身边来，因此Xbox的前景非常看好。分析家认为，如果微软能够再抛出一些惊人的大手笔，美国XBOX很有可能在今年年底超越PS2。

## 软件 SOFTWARE 游戏业由东向西"钱"景迥然 日本业界无奈感叹时代变迁

本刊讯　日、美两地的游戏市场最近呈现出了截然不同的景象，这其中的海天之遥不由得让日本业界感叹——属于他们的游戏时代已经过去！

初夏时节是日本市场传统的销售淡季，但是今年6月的软件市场却尤其显得平淡无味。根据第三方的数据，6月末最炙手可热的游戏是SEGA为PS2开发的《J联盟职业球会的创造2004》，单周销量只有2.7万套，排在第2位的是SAMMY的《柏青哥必胜法：北斗神拳》，销量2.2万套，而Marvelous在GC上推出的《牧场物语：美妙人生女性版》则只卖出了区区9千套，其它二线作品的窘境更可见一斑。

然而与日本市场的萧条景象相左的是，美国市场却呈现出了近乎于年末市场的火爆态势。这种局面不仅超出了业内人士的预期，也更加切实地说明了游戏业重心已经完全倒向美国市场。

分析家Michael Pachter率先公布了近期美国市场的销售情况，数据显示，进入6月以后，美国游戏市场的营业额由前期的3.39亿美元增加至3.8亿美元，软件销售一片大好。其中Atari的《DRIVER3》出货量突破250万套，应景之作《史莱克2》和《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》也分别卖出了30万套，而Activision的《蜘蛛侠2》更是一举走红，跨平台销量接近200万套。

Patcher同时就THQ的成绩大加褒奖，该公司5月份有10款游戏销量超过1万套，6月份则上升至29款。Pachter还预测，今年游戏业的总产值将比去年提高10%，此刻他掩不住激动之情地说道："由于美国市场出人意料的红火，游戏产业的前景必将无可限量。"

## 事件 EVENT 我国玩家首次与日本业界高层面对面 SE中国考察组抵京举行玩家见面餐会

本刊讯　7月25日，早已抵达北京的SQUARE-ENIX（以下简称SE）的调查小组于西坝河乡里坎餐厅举办了一场小型的非正式性玩家见面餐会。据称，SE调查小组此次来访的目的是对中国玩家喜好的游戏类型以及游戏习惯等问题进行调查，以便SE社在中国地区的事业拓展能够更加顺利。

出席此次餐会的日方人员包括SE手机事业部部长洞正浩在内的调查小组一行7人，以及长驻北京的网星SQUARE-ENIX执行副总经理小林大介，而邀请的中国职业玩家则只有两人，本刊特约撰稿人星川明人有幸成为其中之一参加了此次餐会。

餐会中，SE社调查小组人员围绕中国玩家的游戏习惯等问题对两位中国玩家进行了细致的询问，尤其对"为游戏投入的资金多少"这个问题表现出了极大的兴趣。除去TV GAME与网络游戏部分，SE手机事业部部长洞正浩还详细描述了日本的手机游戏市场与手机游戏玩家群，并表示"经过此次中国各地的调查后，会考虑是否于中国大陆方面发行部分SE社手机游戏。"



↑在气氛轻松的餐会之后，SE高层与玩家代表合影留念。

在餐会最后，明人向SE调查组人员询问了他们迄今为止对中国市场的观点，日方人员均表示出对中国市场的乐观与积极的态度，并希望在中国的这段时间里能够接触并了解到更多的中国玩家，以使他们的中国调查之行更加充实。

●任天堂发布新闻表示，他们将连续第三年停办Space World大展，取而代之的是，一个以宣传DS为重心的全国巡回活动将在今年秋天拉开序幕。

●世界上第一条蓝光光碟生产线已于美国印第安纳州竣工，索尼称他们将完成每月100万张的产量。蓝光是一种新型的大容量存储媒体，据说单面单层容量为25GB、单面双层容量则高达50GB，是现行DVD光碟的6倍以上。

●来自美国业界的消息，FPS鼻祖《DOOM3》已于在8月3日登陆PC平台，Xbox版的发售日则会定在稍后一些的12月。开发商Vicarious Visions表示XB版的网络要素必将空前充实。

●商业软件联盟最近公布了一份令人触目惊心数据：去年全球大约有总价值800亿美元的软件被安装到计算机或者游戏主机中，但是其中只有510亿美元的软件为合法版本，其余的290亿美元全部流入了盗版商的腰包。盗版对于整个软件行业的侵蚀可见一斑。

●按照惯例，美国杂志BusinessWeek在7月23日公开了最新的企业品牌价值排名，结果显示，可口可乐继续蝉联榜首，品牌价值为673亿9400万美元，排在亚军位置的是如日中天的个人电脑软件之王——微软，索尼、任天堂则分列第20位和第46位。

●KONAMI欧洲分部近日宣布，他们已经取得荷兰、西班牙和意大利足联的授权，在《胜利十一人8》中收录他们的官方制服，并拥有其赞助商LOGO的使用权。看来KONAMI还是希望真正的足球迷能够热衷于此。

●任天堂在GBA发售的第三款FE《火炎纹章·圣魔的光石》将于10月7日发售，价格未定。

●史艾社最近频繁发布有关《FF7归来少年》的各种情报，但是这种举动却引来了日本电影界的非议，他们表示：就电影作品而言，观众知道得越多期待度就越少低，SE透明的宣传方式必然会给《FF7归来少年》的销售带来麻烦。

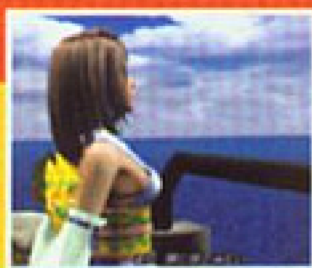
●根据SCE的官方消息，号称可以表现PS2极限的《GT赛车4》已经定于12月5日发售。山内一典表示这将是该系列在PS2平台的最后一作。

●索尼公布了一款对应PS2的原创RPG《看我的龙》，游戏预定10月发售。详情请关注本刊续报。

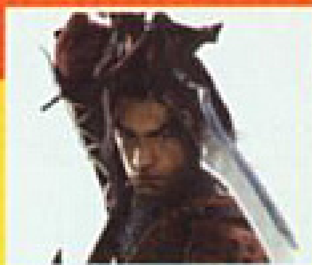


↑由ATLUS开发的MMORPG「真·女神转生 在线」将于今年内在PC上展开服务。

# 中国电玩榜
## CHINA TOP GAMES



**1** 最终幻想10
机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
其他：——
上期 1
计票 331



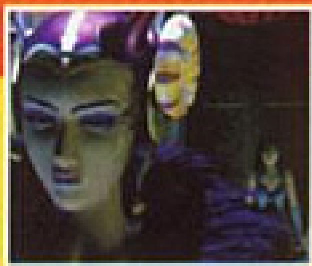
**2** 鬼武者3
机种：PS2
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——
上期 5
计票 285



**3** 实况世界足球 · 胜利十一人7
机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——
上期 2
计票 265



**4** 真 · 三国无双3
机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
上期 4
计票 257



**5** 最终幻想8
机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
其他：——
上期 3
计票 224

**2004年第18期（统计时间2004年7月14日－7月27日）**

| 名次 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 其他 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 生化危机 | GC | AVG | CAPCOM | — | 151 |
| 7 | 黄金太阳 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 149 |
| 8 | 最终幻想X－2 | PS2 | RPG | SQUARE · ENIX | — | 118 |
| 9 | 合金装备2 · 本质 | PS2 | ACT | KONAMI | — | 112 |
| 10 | 恶魔城 · 月下夜想曲 | PS | ACT | KONAMI | — | 99 |
| 11 | 忍 | PS2 | ACT | SEGA | — | 86 |
| 12 | 口袋妖怪 · 火红 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 85 |
| 13 | 超级机器人大战D | GBA | S · RPG | BANPRESTO | — | 79 |
| 14 | 零 · 红蝶 | PS2 | AVG | TECMO | — | 66 |
| 15 | 恶魔城 · 晓月圆舞曲 | GBA | ACT | KONAMI | — | 59 |
| 16 | 火炎纹章 · 烈火之剑 | GBA | ACT | NINTENDO | — | 53 |
| 17 | 合金装备 · 索利德2 | PS2 | ACT | KONAMI | — | 44 |
| 18 | 王国之心 | PS2 | ARPG | SQUARE · ENIX | — | 43 |
| 19 | 战国无双 | PS2 | ACT | KOEI | — | 42 |
| 20 | 宿命传说2 | PS2 | RPG | NAMCO | — | 40 |

### 本期游戏推荐





J联盟球会创造：
特意邀请英超著名的阿森纳队主教练温格作为代言人的本作，拥有极佳的素质。由于取得了巴西与葡萄牙两国联赛的版权，因此游戏中的球员实名化程度大幅提高。另为前作不良的读盘速度在本作中也得以改善，玩家能更加投入地进行游戏。

天诛红：
天诛系列的最新作，保持系列一贯优秀的素质，加入全新的忍杀乱舞系统大幅提高游戏爽快度。游戏中包含详细的教学模式，即使是首次接触天诛的玩家也能轻松上手，绝对是一款必玩的大作！

统计截止共收到有效选票716张。

★本期榜单与前两周的相比有较大的变化。鬼武者3由上期第五名回升至第二名。而经典RPG游戏宿命传说也出现在了前20名的行列里。看来那些需要下功夫琢磨、花时间钻研的游戏大有在榜中攀升之势。想必出现这种情况，与暑期的来临不无关系。忙碌了一学期的学生玩家们终于可以拿出相对多的时间来玩自己喜欢的游戏了。令人遗憾的是，寂静岭4之类的一些在近期发行的大作，仍然没能杀入榜单前列。最后，祝广大玩家朋友暑期愉快！大家在玩游戏的同时，也千万不要忘记为自己喜爱的游戏投上一票啊！：）

◆ICO——ICO不是单纯的游戏,她是艺术品（刘爽） ◆塞尔达传说风之杖——……的小岛（李响） ◆鬼武者3——下辈子投胎做鬼武者（王鑫磊）

# 蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜




本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社;2、登陆www.vgame.cn填写调查表;3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

## 本期TOP5

本期共收到有效选票4158张（统计时间2004年7月14日－7月27日）

| 名次 | 游戏名称 | 票数 |
|---|---|---|
| 1 | 最终幻想10 | 850票 |
| 2 | 合金装备·本质 | 478票 |
| 3 | 鬼武者3 | 370票 |
| 4 | 真三国无双·帝国 | 362票 |
| 5 | 王国之心 | 354票 |

### ——本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单——




| 地区 | 姓名 | 地区 | 姓名 |
|---|---|---|---|
| 广西 | 陈柯亮 | 山东 | 尚晋 |
| 山东 | 董磊 | 云南 | 张雪峰 |
| 广东 | 刘相洋 | 陕西 | 刘爽 |
| 四川 | 蔡琪 | 山东 | 刘一峰 |
| 江西 | 郭晖 | 天津 | 刘一阳 |

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！

**PS2背包（一名）**

**PS2万花筒（十名）**




### ——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

| 城市 | 店名 | 地址 | 位置 | 电话 |
|---|---|---|---|---|
| 上海 | 二百永新 | 上海市淮海中887号二百永新正门口 | 大门口玻璃房 | 64742894 |
| 上海 | 徐家汇港汇店 | 上海华山路2118号港汇广场 | 地下1楼美亚店内 | 64070622 |
| 广州 | 中华广场 | 广州市中山三路33号中华广场首层1067铺 | | |
| 广州 | 天河城 | 广州市天河路208号首层1106铺 | | |

## 北美家用机月销售排行榜

| 名次 | 游戏名称 | 机种 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 蜘蛛人：电影 2 | PS2 | ACTIVITION | ACT | 2004.6.28 | 205575 总:205575 |
| 2 | 全光谱战士 | XBOX | THQ | ACT | 2004.6.1 | 190004 总:190004 |
| 3 | 赛尔达传说：四神剑 | GC | NINTENDO | ARPG | 2004.6.8 | 155067 总:155067 |
| 4 | 车手3 | PS2 | ATARI | ACT | 2004.6.21 | 142295 总:142295 |
| 5 | 蜘蛛人：电影 2 | XBOX | ACTIVITION | ACT | 2004.6.28 | 138042 总:138042 |
| 6 | 星际传奇 | XBOX | Vivend Universal Games | ACT | 2004.6.1 | 130572 总:130572 |
| 7 | 怪物史莱克2 | PS2 | ACTIVITION | ACT | 2004.4.28 | 125911 总:213640 |
| 8 | 哈里波特与阿兹卡班的囚徒 | PS2 | EA | ACT | 2004.6.2 | 117787 总:117787 |
| 9 | 经典任天堂系列：超级马里奥兄弟 | GBA | 任天堂 | ACT | 2004.6.2 | 110627 总:110627 |
| 10 | 马里奥VS大金刚 | GBA | 任天堂 | ACT | 2004.5.24 | 102511 总:147910 |

※这次的榜单再次突出表现了美国那边以电影带动游戏的特点。随着电影蜘蛛人第二部的热映,其游戏也在同时多个平台上大卖！而怪物史莱克和哈里波特也借同名电影的名气,取得了不错的销售成绩。尽管之前对于游戏素质的评价并不高,车手3还是凭借着独特的风格杀入北美销量排行榜前5名。两款GBA的游戏也榜上有名,像马里奥这样内容轻松的游戏仍然很受欢迎!

## 日本家用机软件两周销售排行榜

| 名次 | 游戏名称 | 机种 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | J联盟职业球会的创造'04 | PS2 | SEGA | SLG | 6月24日 | 194275 总:194275 |
| 2 | 异度传说二章：善恶的彼岸 | PS2 | NAMCO | RPG | 6月24日 | 183614 总:183614 |
| 3 | 实战帕青哥必胜法！北斗之拳 | PS2 | SAMMY | SLG | 5月27日 | 75030 总:588634 |
| 4 | 马里奥VS大金刚 | GBA | NINTENDO | ACT | 6月10日 | 45348 总:99518 |
| 5 | 寂静岭4·房间 | PS2 | KONAMI | AVG | 6月17日 | 45207 总:45207 |
| 6 | 大盗伍右卫门·机关道中 | GBA | NINTENDO | ACT | 6月17日 | 32333 总:112862 |
| 7 | PIKMIN2 | GC | NINTENDO | ACT | 4月29日 | 30385 总:381565 |
| 8 | 口袋妖怪·火红/叶绿 | GBA | NINTENDO | RPG | 1月19日 | 29304 总:2136737 |
| 9 | 横行霸道·罪恶都市 | PS2 | CAPCOM | ACT | 5月20日 | 24825 总:367302 |
| 10 | 3年B组金八老师—站在传说的讲台之上 | PS2 | CHUNSOFT | AVG | 6月24日 | 24030 总:24030 |

※SEGA的J联盟球会创造夺取榜中首把交椅可以说是众望所归。RPG大作异度二章取得销量排行榜第二名也属意料之中。恐怖游戏寂静岭4：房间虽然在排名上与上周保持一致仍处于第五名的位置，但两周来累计销量仅有4万5千份。期望它今后在欧美市场上有更大作为。口袋妖怪系列果然是人气十足,累计销量超过了200万份。新作"口袋妖怪绿宝石"也在酝酿之中,想必在发售以后仍将续写辉煌。

## 日本街机游戏最新排行榜

| 名次 | 游戏名称 | （机种、厂商、类型） | 投币率 |
|---|---|---|---|
| 1 | 育成足球2002-2003 | （NAOMI2、SEGA、SLG） | 75319 |
| 2 | 世嘉网络对战麻将MJ2 | （NAOMI2、SEGA、TAB） | 25800 |
| 3 | 麻将格斗俱乐部3 | （不明、KONAMI、TAB） | 14970 |
| 4 | 龙之编年史 | （SYSTEM246、NAMCO、SLG） | 14249 |
| 5 | 头文字D ARCADE STAGE VER.3 | （NAOMI2、SEGA、RAC） | 9399 |
| 6 | 太鼓的达人5 | （SYSTEM246、NAMCO、ACT） | 7651 |
| 7 | AVALON之匙 | （NAOMI2、SEGA、ETC） | 6557 |
| 8 | 机动战士Z高达·奥古对提坦斯 | （NAOMI、CAPCOM、ACT） | 5741 |
| 9 | VR战士4·进化 | （NAOMI2、SEGA、FTG） | 5016 |
| 10 | 时间危机 | （SYSTEM246、NAMCO、STG） | *4891 |

## 日本家用机新作期待排行榜

| 名次 | 游戏名称 | （机种、厂商、类型、发售日） | 票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 最终幻想12 | （PS2、SQUARE·ENIX、RPG、2004年冬～2005年春） | 3588 |
| 2 | 勇者斗恶龙8·天空海洋大地与被诅咒的公主 | （PS2、SQUARE·ENIX、RPG、未定） | 3355 |
| 3 | 合金装备索利德3 | （PS2、KONAMI、ACT、2004年） | 1579 |
| 4 | 生化危机4 | （GC、CAPCOM、AVG、2004年冬） | 1489 |
| 5 | 复活传说 | （PS2、NAMCO、RPG、未定） | 1076 |
| 6 | 王国之心2 | （PS2、SQUARE·ENIX、A·RPG、未定） | 1007 |
| 7 | 世界足球——胜利十一人8 | （PS2、KONAMI、SPT、8月5日） | 971 |
| 8 | GT赛车4 | （PS2、SCEI、RAC、2004年秋） | 843 |
| 9 | MOTHER3 | （GBA、NINTENDO、RPG、未定） | 606 |
| 10 | 樱花大战5·永别心上人 | （PS2、SEGA、AVG、2004年7月15日） | 557 |

◆寂静岭4——寂静岭4让我重新找到噩梦的感觉（郝青） ◆EY  ◆ ZOE2：ZOE2—神作…… 小岛—神人……(刘硕)

# ポケットモンスター エメラルド Pokémon

## 口袋妖怪 —绿宝石—

| GBA | 厂商：NINTENDO | 发售日：2004.9.16 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：4800日元 | 其他：—— |

## 闪烁着绿色光芒的烈空座出任代言

听到《口袋妖怪 绿宝石》即将发售的消息，想必会让不少口袋Fans感到惊喜吧。继口袋妖怪红宝石和蓝宝石之后，全新版本的绿宝石将启用烈空座作为这一代的形象代言。接下来就让我们了解一下烈空座无法抗拒的魅力，探索本作的全新要素以及未知的全新剧情吧。

## 故事的关键所在！？与烈空座近距离接触！



烈空座除了作为《口袋妖怪—绿宝石》的形象代言角色以外，同时也将在游戏中登场。据说它是生活在几亿年前臭氧层中的谜之生物，所以在游戏一开始我们是不会轻易见到它的。估计它将会和本作的故事情节有着密切的联系，但是它又将如何影响整个故事的发展呢？目前这些具体内容仍然尚未公开，但回想今年夏天，在电影以及其他口袋妖怪相关作品中都曾见到过烈空座的身影，想必这一切都是在为《绿宝石》的推出作铺垫吧。那么就让我们来看看烈空座活跃的身影吧！




←这次的新作口袋妖怪「绿宝石」，将使用传说中的口袋妖怪烈空座作为标题形象。

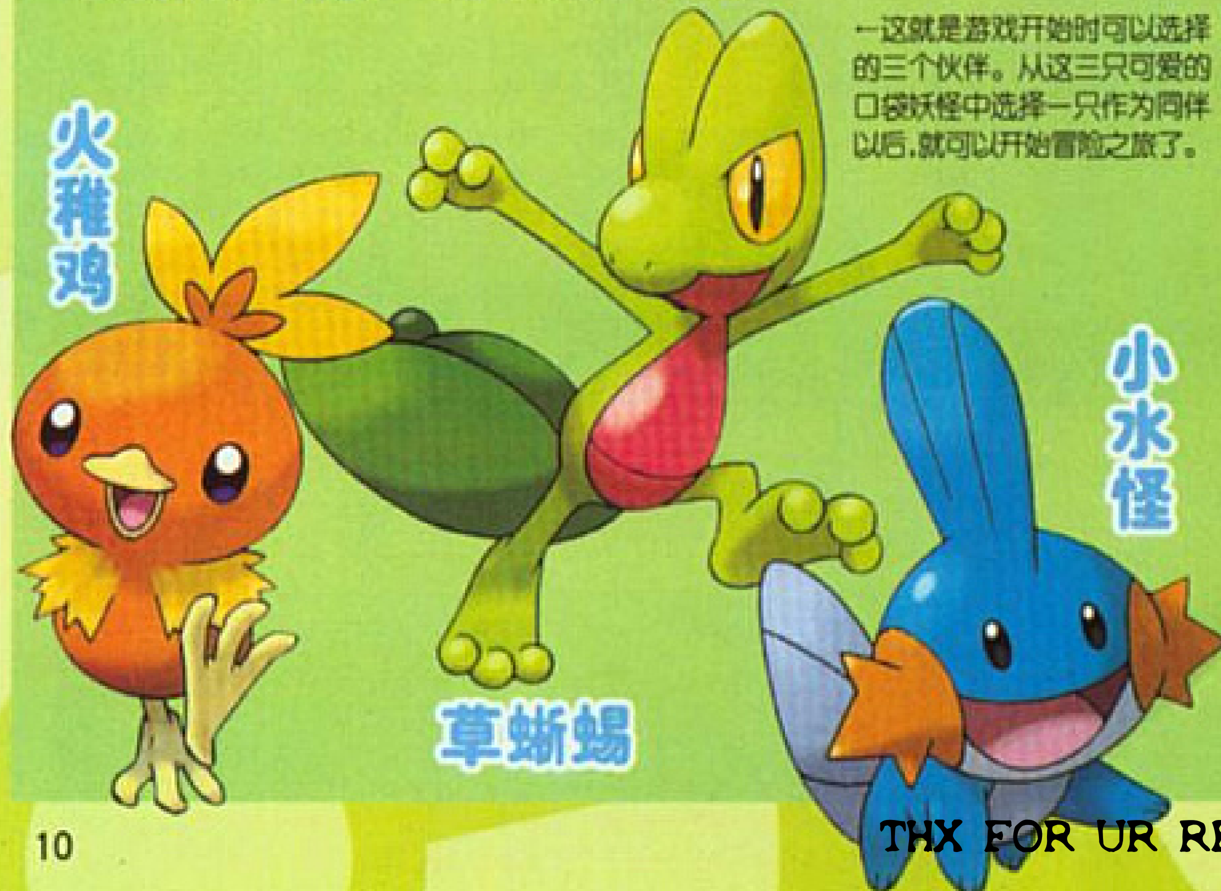
↓烈空座也将在游戏中登场。




### 从3只口袋妖怪中选择自己冒险的同伴

这一次玩家同样可以从草蜥蜴、小水怪、火稚鸡三只口袋妖怪中选择一只作为自己最初的同伴，在方圆地区进行冒险。另外在《红·蓝宝石》中，在米西鲁镇外发现被口袋妖怪袭击的小田卷博士后，还可以从博士包里的三个“口袋妖怪球”中选择一个，帮助小田卷博士。

←这就是游戏开始时可以选择的三个伙伴。从这三只可爱的口袋妖怪中选择一只作为同伴以后，就可以开始冒险之旅了。




### 一旦救出博士后就可以得到……

在《红宝石·蓝宝石》中，当玩家成功救出博士并将他带到研究所后，就可以获得先前所选择的那只口袋妖怪了。那么在本作中，情况是否也是一样的呢？




←主人公在闲逛时，远处突然传来了求救声，走近一看，原来是博士受到了口袋妖怪的攻击。还等什么？赶快伸出援助之手吧！平安救出博士后就可以获得口袋妖怪了。

**红·蓝宝石中的拯救事件是否也将再次发生!?**




↑从3只口袋妖怪中选择一只作为今后的伙伴，你会选择哪一只呢？

# 追加以方圆地区为舞台的全新故事章节

《口袋妖怪 绿宝石》的舞台和《红宝石·蓝宝石》一样都是方圆地区。不过游戏中也将加入很多以前未曾在《红宝石·蓝宝石》中讲述过的新剧情。其中之一便是熔岩团和海洋团这两个敌方势力的出现。这两个组织为了争夺各自在方圆地区所占据的势力范围，将利用口袋妖怪的力量，上演一场精彩激烈的好戏。



↑这里好像是某个研究所，难道是熔岩团的老巢？他们的地盘看起来很广阔啊。




↑海洋团向主人公发起了挑战，他们随时随地的给主人公制造麻烦。

## 阻止熔岩团和海洋团的野心！

在《蓝宝石》中，玩家要阻止熔岩团和海洋团的野心。这两个组织企图通过复活古拉顿和海皇牙来扩大各自的势力，使方圆地区陷入了空前的危机……我们的主角能否成功挽救这一切呢？

## 古拉顿和海皇牙在海上展开激战！

熔岩团和海洋团意图复活2只口袋妖怪——古拉顿和海皇牙，它们在这两个组织的操纵下展开了激斗！两只传说中的口袋妖怪同时觉醒，这在《红宝石·蓝宝石》中是不曾发生过的……。从远古时代就存在于世界上的口袋妖怪一旦发生战斗，最后到底将如何收场呢？烈空座会出来阻止这个紧急事态吗？真是让人充满了期待啊。

## 这里究竟是……!?



→在方圆地方的某处，主人公目睹了熔岩团和海洋团的激斗。这两个阻碍主人公进行冒险的组织彼此间也在进行着激烈的竞争。

### 大地之口袋妖怪 古拉顿

古代传说中的口袋妖怪，在与海皇牙激斗之后陷入休眠状态。又被称为“大地的化身”。

### 海洋之口袋妖怪 海皇牙

可自由操纵水之力、能通过降雨使海洋扩大的口袋妖怪。拥有与古拉顿相当的实力。



↑古拉顿和海皇牙在海面上对峙，这两只拥有强大力量的口袋妖怪难道会两败俱伤吗？




↑两只远古怪兽在海洋中发生激战，而这一切的幕后黑手则是熔岩团和海洋团。

## 在暴雨中对峙的两方！



↑海面上阴云密布，瓢泼大雨倾盆而下，一道闪电映照出两头巨兽的身形。

←两只巨兽为何会进行战斗呢？接下来故事又将如何发展呢？

## 《红·蓝宝石》中的熔岩团和海洋团

不断相互争夺势力范围的两个组织，虽然目的都是要“扩大口袋妖怪居住的生存空间”，但一个想要扩大海洋的范围，另一个则是要扩大陆地的范围。截然相反的两个目的，使他们处于无休止的争斗之中。

**处于无休止争斗中的两支队伍**

### 熔岩团

妄图复活远古口袋妖怪古拉顿，为扩大陆地的范围而不断努力。团队服装的主色调为红色，很容易令人联想起熔岩。



### 海洋团

意图扩大海洋面积，并使海皇牙复活的组织。海盗装束的队员形象突出了“海洋”的主题。

## 主人公形象焕然一新！冒险的旅程将从米西鲁镇开始

和《红宝石·蓝宝石》一样，《绿宝石》的冒险也将从米西鲁镇展开，剧情交待将没有较大的改变。《红宝石·蓝宝石》开始时，刚刚搬来米西鲁镇的主人公准备去拜访住在隔壁的小田卷博士，可却到处也找不到他。在村中四处闲逛时，突然听到远处传来呼救的声音，一场口袋妖怪战斗就将这样展开！

与前作一样，玩家可以根据自己的喜好来选择主人公的性别，并对游戏的发展产生影响。在《绿宝石》中，主人公的服装将转而以绿色为特色基调，与本作的标题相呼应。不管你会选择谁做主角，不妨先通过右侧的图片来欣赏一下他们的英姿吧！





↑根据你所选择的主人公性别，自己家的位置也将发生变化。通过画面可以清楚地看出他们的帽子、头巾刻画得非常细致，方便玩家随时确认自己所操纵的角色！

### 服装设计方面的变化

虽然服装的基本设计没有太多改动，但男主人公的帽子、女主人公的头巾以及背包都采用了鲜明的绿色。看上去好清凉啊！

**在阻止熔岩团和海洋团邪恶阴谋的同时也要完成口袋妖怪的收集工作！**

### 主人公（男性）

与《红·蓝宝石》相比，上衣变成了短袖，裤子也更加时髦，变成了内外两条（不热吗……）。

### 主人公（女性）

上衣从短袖体恤改为无袖，看起来更加干净利落，外表仍然给人以充满个性和活力的印象。

**玩家可以按照自己的喜好选择主人公！**

## 挑战者分别出现，迎接训练员双人挑战！

在游戏中，玩家可以同时接受2位训练员的挑战，进行对战。与《红·蓝宝石》、《火红 叶绿》中固定的2个人一起挑战主人公不同，这次在战斗中他们有可能分别加入，让你措手不及。真是太刺激了！所以玩家一定不要轻敌，说不定乍看一派光明的局势马上就将变成一场苦战哦。







### 出乎意料之外身后的那人也加入了战斗！

→有的时候战斗的发展会出乎你的意料之外，本以为对手会一个一个前来挑战，没想到他们竟然一起……！







### 与两名训练员对战的“Double Battle”

### 左边的泳圈女孩也加入了战斗!!

←在与船员胜也交战时，躲在左边那个套着救生圈的女孩突然也来挑战。千万不要轻易认为对手只有一个人哦！

**形形色色的训练员将对主人公发起挑战!!**

# 锻炼战斗的技巧“Battle Frontier”登场

在《绿宝石》中，有一个由7座建筑组成的“Battle Frontier”。这里将作为口袋妖怪训练员全新的战斗训练场所。只有经过认定的口袋妖怪训练员才可以来到这里，利用这里的各种设施练习战术和技巧等，一试身手挑战自己的实力。下面我们就为大家介绍一下其中的2个设施，“Battle Dome”和“Battle Tube”。



↑通过拱门进入Battle Frontier，这真是个相当宽敞的建筑物啊。





↑这里就是Battle Frontier的入口。在这里进行口袋妖怪的战斗真是再合适不过了。





## 通过拱门进入Battle Frontier

## 口袋妖怪战斗的最前线！

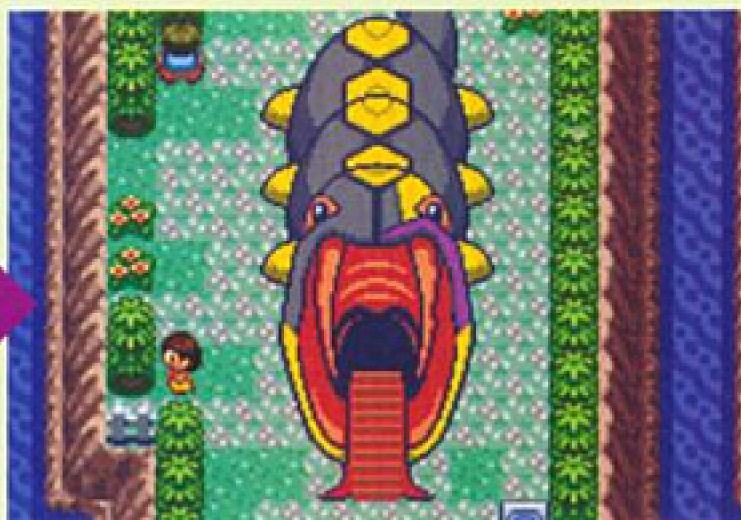
↑Battle Frontier内充满了水和鲜花，到处绿意盎然，其中有7处可供战斗使用的场所。

## 在Battle Tube中成为冠军

这个像管子一样的建筑物便是Battle Tube了。比赛的规则很简单，玩家只要从3个房间入口中选择一个进入，首先到达终点房间的即为胜利者。玩家在途中会遇到其他口袋妖怪训练员的挑战。此外口袋妖怪的状态和运气的好坏也是很重要的哦！

### 进入Battle Tube

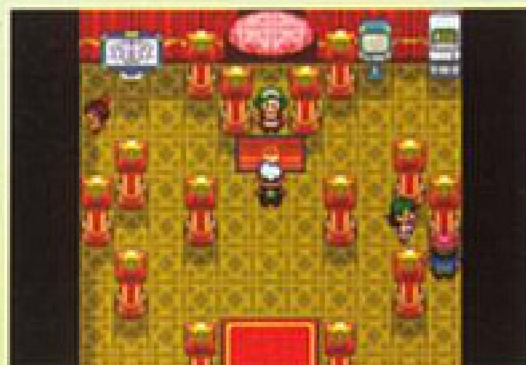
从这里进去就是Battle Tube了。从它的巨大外形上来看终点似乎遥不可及！







↑旁边的人也会对你做出各种提示和警告，不过信不信就由你啦。



↑进入Battle Tube准备报名，在这里可以变更参赛的口袋妖怪。

### 路线1 Kirlia中毒啦！

进入了左边的房间后Kirlia便突然遭到了毒属性攻击。这样下去可无法前进啊……





### 路线2 迷宫一样的通道



正中间的房间虽然没有特殊机关，但迷宫一样的通道很容易让人眼花缭乱，而且还会受到野生口袋妖怪的袭击。

### 路线3 回复口袋妖怪的HP

听从了他人的建议选择进入右侧的房间，在这里可以回复口袋妖怪的HP！真是幸运啊！

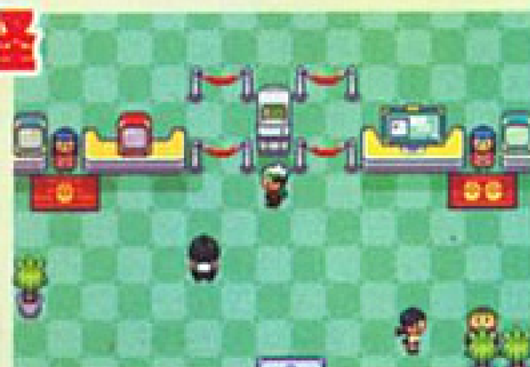


## 在Battle Dome参加锦标赛

在这个圆形巨蛋体育馆内，将召开一个叫做“战斗锦标赛”的盛会。这是一场16人参加的淘汰赛，只有真正的强者才能获得最后的胜利。玩家可以选择三只口袋妖怪报名参赛，研究过对手的口袋妖怪后再从中选择两只正式参战。所以事先一定要想好战术，否则是很难取胜的哦。

### 决定出场的口袋妖怪





↑玩家必须慎重选择3只出场的口袋妖怪，能够应对各种战斗的口袋妖怪为最佳。



### 调查对手的详细资料





↑调查对手所使用的3只口袋妖怪，并根据对方的资料做出正确、合适的选择。

### 锦标赛的赛程安排表





↑玩家可以随时确认锦标赛的赛程表，无法取得4连胜的话就将与冠军无缘了！

### 比赛即将开始 做好全副准备！

→决定了最后参赛的2只口袋妖怪后，比赛即将开始。在观众的注目下，主人公将迎接对手的挑战。即使赌上训练员的自豪也誓要获胜！



# 戦国無双 猛将伝

SENGOKU MUSOU



虽然一开始羽柴只是个不被人重视的小人物，但最终却成为了统一天下之人！使用长棍将敌人一扫而光吧！

| PS2 | 厂商：KOEI | 发售日：2004.9.16预定 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：4494日元 | 其他：—— |

### 点燃激情与好奇的游戏海报……




左图就是猛将传的印象宣传画。图中人物所戴的鹿角状头盔十分醒目，那么这个人会是谁呢……？难道说会是他！？

《战国无双猛将传TREASURE BOX》售价9240日元。内容包括《战国无双 猛将传》的游戏光盘、"本多忠胜"特制原创人偶、《战国无双》大辞典／ε-Force秘传攻略法、收录《战国无双》最强资料的CD-ROM以及人物卡片。

《战国无双 白金装》售价10290日元。内容包括《战国无双》、《战国无双猛将传》的游戏光盘及收录《战国无双》最强资料的CD-ROM。




不受人重视的小人物
最终也能统一天下
成就一番霸业

## 本作中将追加4名新武将！

### 善于心计的谋将
### 羽柴秀吉

处事机敏，又被人称为"猴子"，靠着自己的机智，逐渐从一个只是帮织田信长取鞋的家佣变成了信长手下的大将并最终成为信长的继承者，经过征战，统一了日本，成为号令天下的"太阁"。

### 箭术出神入化华丽的女武者！
### 稻姬

本多忠胜之女，真田幸村的哥哥真田信之的妻子。与其父亲相似，是个性格刚毅，不输给男人的女子。她身穿铠甲英姿飒爽的肖像画至今还在日本流传，关于她的各种传奇轶事更是数不胜数。

# 谱写新的战国历史!

## 追加了新武将&新模式，全面大幅提升的「战国无双」又回来啦!

以爽快的动作性而为人称道的人气战术动作游戏《战国无双》自从今年2月份发售以来，短短数月就已经创下了百万销量的惊人记录。在饭斯们的热切期待中，经过大约半年的沉默，追加了4名新武将、新关卡以及数种新机能，比前作更加精彩的《战国无双猛将传》终于即将登场！相信该作带来的乐趣也将远远超过前作。这次就让我们以四名新角色以及新要素为中心，提前感受一下《猛将传》的魄力吧！

战国初期的英雄 夺取天下的今川家之主 被信长抢先一步

在前作中常常一直扮演被虐角色的今川义元，在《猛将传》中应该也会有彻底改头换面的活跃表现吧……!?



今川义元除了使用蹴鞠攻击敌人以外，刀也是他的主要武器之一。不过以他的身手来说，能给敌人带来多大的伤害呢!?



华丽炫烂的无双奥义 魄力十足的战斗场面

华丽的「无双奥义」，驰骋沙场的爽快感，以一敌百的宏大场面，一直是无双系列的卖点，相信本作也将为我们带来同样的感动。



### 更加强力的武器

《猛将传》为玩家准备了包括明智光秀、上杉谦信在内等十五名武将的六级武器，这些武器将更加强力。当然也要经过更加严苛的挑战才能最终入手！

### 拥有强大力量的"东海道第一武将" 今川义元

在战国初期，势力最为强大的今川家之主。由于他具有出色的军政能力，所以又被人称为"东海道第一武将"。距离统一天下仅一步之遥的他，由于受到来自信长的奇袭，从此退出了历史的舞台。

### 精通枪术的"德川四天王"之一 本多忠胜

侍奉德川家的著名猛将。一生中曾经参加过57场合战，建立过无数功勋，但却从没负过一次伤。他头戴"鹿角盔"、手持名枪"蜻蜓切"驰骋战场的身姿，犹如鬼神降临一般令敌人闻风丧胆！




# 对羽柴秀吉能力的预想!

## 大范围攻击能力的万能型角色

作为信长的左膀右臂，羽柴秀吉曾经历过无数次的征战。他虽不是强悍的力量型角色，但由于身形小巧所以很擅长速攻。使用长棍作为武器的时候，可以轻松的进行大范围攻击，是喜欢速度型角色的玩家们的首选。




秀吉在使用奥义的时候会出现「升」的字样，体现了秀吉一步步登上荣华顶峰的人生历程。

## 战国武将录

### 任何人都会被他的魅力所折服!

秀吉拥有出色的行动力和聪明的头脑。不过他最擅长的还是交际，凭借其这方面的才能，秀吉成功地帮助信长将铁炮高手杂贺孙市收入帐下。当然除了出色的交际能力外，秀吉的人格魅力同样不可忽视，否则他也不会有这样的成功!



战场上的他魄力十足，光是造型便处处显露出未来大人物的气度和威严。

## 用三节棍痛击群敌!

秀吉的武器并不是简单的棍棒，还可以变成灵活的三节棍来使用，利用这个武器，玩家能够轻松突破敌人的包围。







使用三节棍对周围的敌人进行扫荡攻击，利用他敏捷灵活的身手再加上这种万能型武器，绝对可以随时应对各种不同的局面。




羽柴秀吉为了信长而长期征战各地出生入死，需要随时应对敌人的他，腿脚不利索怎么行呢?




## 「猴子」般轻巧的身手

外号「猴子」的羽柴秀吉身形小巧，玩家可以利用他敏捷灵巧的动作与敌人周旋。

# 「猛将传」的新要素

## 其一 追加新的关卡

本作中追加了发生在1584年的“小牧长久手之战”的新关卡。这场战役的交战双方是拥有10万大军的丰臣秀吉与仅有3万军力的德川家康、织田信雄联军。前作中登场的武将在这场战役中又将有怎样的表现呢?




为了迈出夺取天下的第一步，秀吉浴血奋战!

### 小牧长久手之战



信长亡故之后，秀吉意图扩大势力，然而却遭到了信长之子信雄与德川家康的联合对抗。这场战役虽然以家康一方的胜利告终，但凭借着政略手段，秀吉还是完成了使家康归顺自己的计划。

## 其二 加入等级6的武器

新作引入了拥有超越5级武器以上的巨大威力的6级武器。想当初得到5级武器的条件已经十分苛刻，这次要想要获得6级武器恐怕更是难上加难。赶快做好准备，升级你的武器吧!

### 例：真田幸村的武器

五级武器：炎枪素盏鸣

| 基本攻击力47 | 属性“红莲” |
|---|---|
| 体力 +50 | 无双 +27 |
| 攻击力 +40 | 防御力+38 |

六级武器 ？？？




## 其三 追加新道具和新技能

新作也导入了前作中所没有的全新道具以及各种新技能。为了通过本作中更具挑战性的重重难关，一定要得到它们啊!



与前作一样，玩家在无限城也能够取得某些道具，那么是否会有新的条件呢?

是否可以和前作一样在无限城得道具呢…!?

# 对今川义元能力的预想！




## 如同历史记载的一样，是一个狡猾的人物?!

今川义元是那种不适合在前线上冲锋陷阵，而是在后方出谋划策的角色，所以他的直接攻击能力应该不会太高。可是从他使用蹴鞠作为武器这点上考虑，说不定反而会是个适合高手使用的技巧型角色呢？




正像他本人是个风雅之士一样，今川义元在使用奥义的时候，会出现「贵」的字样。




不愧是贵族的喜好，居然在战场也要用蹴鞠来作战！今川义元的蹴鞠技术似乎相当出色。不过，用这个蹴鞠能打倒敌人么……！？




### 攻击手段是蹴鞠!?

今川义元可以利用蹴鞠攻击敌人，虽然攻击范围大，但给敌人造成的伤害很有限。

### 动作意外地轻盈？

义元的体型虽然略显臃肿却仍能在空中施展出华丽的蹴鞠技巧，他的移动速度说不定比想象中还要快得多。







反复进行蹴鞠的修练，看似沉重的身体由于没有穿盔甲，所以实际上动作很轻盈，使出来的招式也意外的华丽！

### 战国武将录

#### 与其优雅外表截然相反 拥有巨大野心的男人

从外表上看，今川义元很容易让人觉得是一个衬托信长的角色。然而，他拥有着名门的血脉、太原雪斋等出色的部下以及优秀的军政才能，他的实力曾被人称为是“距统一天下最近的人”。如果信长的突袭失败的话，那么也许会开创出一个“今川幕府”吧。




拥有与武田信玄和上杉谦信相当实力的战国大名。

## 其四 人物能力可以成长到MAX！



武将能力培养到MAX，其能力会有进一步提高！

在前作中，当经验值到达最高点时，武将的能力成长也就停止了。然而在本作中，即使经验值已经达到最高，武将所有的能力包括技能在内也都可以修满至MAX。

**以成为比前作更加强大的武将为目标！**

## 其五 难度模式选择

本作在“简单”、“普通”、“困难”、“地狱”这四种游戏难度的基础上又添加了新的选择。初学者可以更加轻松地进行游戏，高级玩家也可以体验到超越地狱级的高难度挑战！另外，游戏平衡度的改善及附加模式也更加充实。

**新增加的难易度：**

**天国** 比“简单”更加容易的难度等级。即使是新手也能顺利通关。

**地狱** 比前作中的“地狱”难度更BT，即使是高手想要在此难度下通关也决非易事。

**战国事典**

汇集了各种各样的历史情报。不熟悉日本战国历史的玩家或对此感兴趣的玩家都可以通过《战国事典》深入了解《猛将传》中的剧情。

## 其六 对战和值得钻研的要素更加丰富！

随着游戏的进行，本作中还将追加难度逐渐上升的“无限城”和“仕合”模式。在“无限城”模式里，游戏难度将逐步提升，而在“仕合”模式中，玩家则可以与电脑或朋友进行对战。充分享受多彩的游戏模式所带来的乐趣吧！

### 无限城 任务数量大幅增加的“练武馆”

除了“奈落”、“虚空”以外，游戏追加了作为第三试练的“练武馆”。迄今为止未曾有过的多彩任务将等待着玩家们的挑战！




玩家要根据不同的任务目的采取不同的战术。

### 仕合 为玩家准备了“决斗”等全部共3个模式

“仕合”模式下共追加了3个模式。在其中之一的“决斗”模式里，玩家可以反复进行1对1的对决，借此享受对战带来的超快感！




谁会在「练武馆」中等待玩家的挑战呢？

无双报道

# 装甲核心的最新作终于公开了！

ARMORED CORE FORMULA FRONT PSP

装甲核心



ARMORED CORE FORMULA FRONT PS2



| PSP | 厂商：FromSoftware | 发售日：2004年冬预定 |
|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：未定 | 其他：—— |

| PS2 | 厂商：FromSoftware | 发售日：2004年冬预定 |
|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：未定 | 其他：—— |

## 组合强力的机器战士并将它们派往战场！

装甲核心系列的最新公开作品有两部作品变为了战术模拟类游戏，而且是PS2和PSP两个版本同时发售！这个系列一贯的魅力之一，就是可以自由组合零件拼装出自己喜欢的机器人，并操纵它们参与战斗。在本作中，这个要素也得到了大幅度强化，尤其是系统的改变，使得这个要素变得更加重要了。正因为动作部分的取消，游戏的战术性得到了大幅强化，所以拼装出强力的机体参战就成了胜利的关键。

### PS2版与PSP版画面构成几乎是完全一样的！

在两个硬件上同时推出，因为是同一部作品，所以系统和画面基本构成都没有什么太大的差别。另外，从公布的图片来看，PSP的画面也是绝不逊色于PS2的。所以目前的玩家似乎普遍对随时随地都可以玩的PSP版期望更高一些。



←↓左边是PS2，右边是PSP，虽然因为机能的差异，画面多少会有一些许不同，但画面的构成方式却是完全相同的。

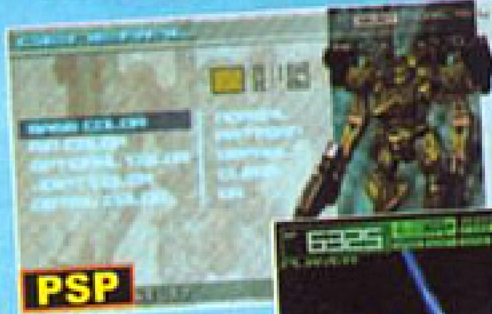
来进行一下画面的比较！

### 用哪个机体出战好呢?!





### CHECK!! 机器人外观的颜色可以自由设定



←在拼装完机体之后，玩家就可以依据自己的爱好，自由地为机器人设定外观颜色了。

→给自己亲手组装的机器人涂上自己喜欢的颜色，这无疑是一个非常讨巧的设定。

和系列前几作一样，组装完自己的机体后还可以自由设定机体的颜色。这是一个体现玩家个性的重要环节，千万别错过哦！另外随着游戏的进程可能会出现更多的颜色，甚至有迷彩色可供选择。就算武器和配件等也都一样，颜色不同的话给人的感觉也会是完全不一样的！

### CHECK!! 前作的零件调试系统也保留了下来！

从前作开始出现的零件调试系统也是一个很体现个性的要素，通过对机体各部位进行详细的手动微调，从而决定机体的最终能力，这样就算是都用一样的零件，通过微调也可以组装出性能各异的战斗机体，适应不同的战场环境。



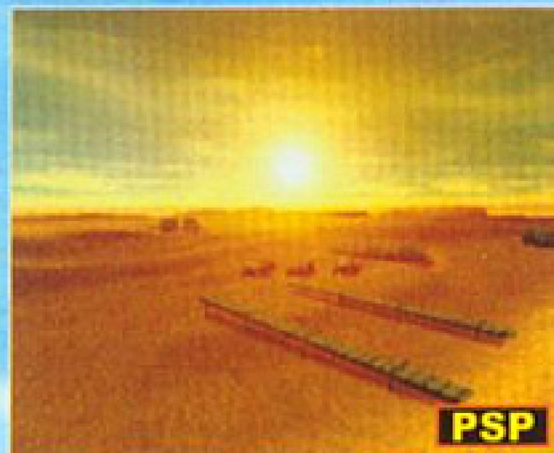
←不仅仅是把零件拼装起来，还要进行复杂的细微调节。

可以对机体进行手动细微调节！

# 终于上战场了 AI的操控是胜利的关键?!

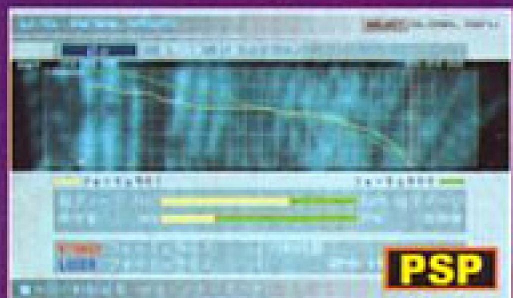


本作和从前最大的不同就在于战斗部分不再是自己操纵动作，而是玩家决定战术，由AI来负责战术的具体实施。看来不光是组装机体，选择怎样的AI也是很重要的。自己组装机体，配武器，还要选择AI，看来本作的可选择性还真的是相当丰富。



## 和从前的作品都不一样！AI的存在！

一向以3D机器人动作而闻名的"装甲核心"系列由原先的动作系统变为了机器人战术模拟类，基本的系统会变成什么样子呢？各个机体又会有什么样的特征呢？这些都是FANS所期待知道的东西。本作的一大看点就是AI的存在。从前是组装完机体后自己操纵它们上战场，而本作中玩家只需要决定战术，其他的交给AI做就可以了。虽然具体的细节还不是很明朗，但本作中创造的乐趣将会被提升到一个新的高度。另外有了这个系统，就算机体性能完全一样，根据搭载AI的不同，作战时也会发生很大变化。





↑对战后的成绩评定，显示的是自己的命中率和所受的伤害等。



↑充满魄力的画面！这是PS2版，和以前不一样的是不能自己操纵机体了。





↑←激烈的枪战！场地就是该系列的著名战场阿利那，在本作中的这个战场上又会展开怎样的战斗呢？

## 不擅长动作游戏也没关系！





↑←不停地派出作战，并适时地进行微调，这样才能做出最强的机体！



←↑选择出战机体之后，具体的作战就全交给AI了，AI真的可以完全贯彻自己的战术思想吗……

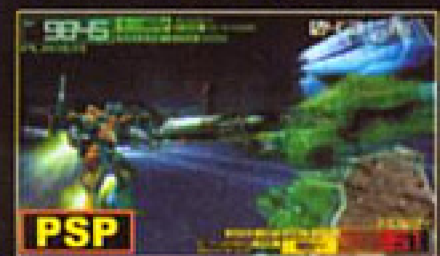


## PSP版的游戏画面魄力十足、美仑美奂！

↑掌机也绝不能小看哦！PSP的战斗画面绝对不在PS2之下，也是十分华丽的！

## PS2版和PSP版会有不同的要素吗?

看完这些情报之后，最新的"装甲核心"会是怎样的一个作品呢？另外大家所关心的就是PS2版和PSP版会有不同吗？根据目前的情况来看，虽然基本的游戏构成上不会有太大的区别，但根据硬件特性，应该会彼此加入一些不同的要素。可以踏踏实实在家玩的PS2和可以随时随地玩的PSP，你会选哪一个呢？



# 义经英雄传

## THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

在日本非常引人注目的历史人物——源义经，即将借PS2的动作游戏“义经英雄传”登上游戏的舞台，引领大家进入战火纷飞的时代，体验征战的凶残。

| PS2 | 厂商：FromSoftware | | 发售日：2005年1月预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

# 体验义经的人生经历!!

“义经英雄传”是以日本战国时期著名武将，源义经波澜壮阔的人生为背景的一款动作游戏。在游戏中，玩家扮演的自然就是源义经了，你可以亲身体验他所参加过的多场经典战役，感受“奇袭作战”胜利后的成就感。不仅如此，众多历史上的著名事件和人物都会在游戏中得到再现，浓厚的时代气息一定能把您带回到那个战火纷飞的年代！

## 亲自冲锋陷阵

### 源九郎义经（牛若丸）

从小在鞍马山的寺院里被抚养长大，在得知自己真正的身份后毅然只身前往奥州，加入了抵抗平家的队伍。他在战斗中取得了数次奇袭成功之后，其卓越的领导才能，得到了人们的信赖。白色的衣着和清爽的外形是他的特点。

## 斩杀敌将！

## 英勇作战的义经!!





←↑战斗在最前线的义经。在本作中，玩家可以亲身感受斩杀敌人、夺取胜利的快感！



↓为了洗雪源氏的耻辱，对来犯之敌决不轻饶！

## 合理利用地形及建筑物，制定有

为了成功地实施奇袭，在制定战术的时候要考虑到地形、建筑物等因素。在战争当中“地利”很重要，合理地利用这些因素，将成为决定战斗胜负的关键。这里就介绍一下游戏中主要的地形及建筑物。

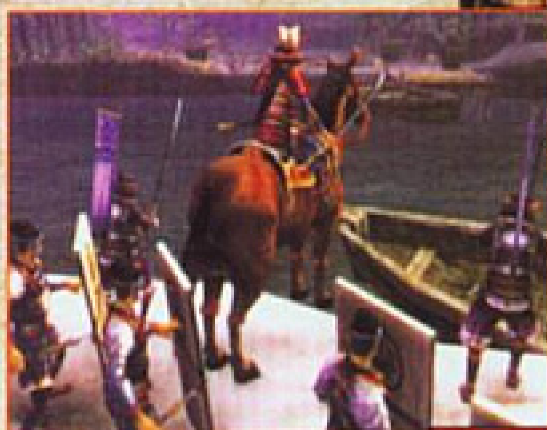
### 敌阵营



↓正面突击敌方阵营？有没有其他的攻击方式呢？依据形势随机应变才最重要。

### 小船

### 渡河!!



↑干脆直接趟入河流，直接痛击敌人！

←面前有一条小河挡住了去路，虽然有条船但对整个部队来说也是于事无补。该怎么办好呢？



# 对同伴下达各种作战指令！

在本作中，弁庆、与一等在历史上和义经有关的将领都会以友军的身份登场。玩家可以根据具体的作战要求及战略部署，对他们下达指令，展现出此游戏在战略模拟方面的特点。除此以外，游戏中还会有原创的武将登场，以及许多经典战役。让我们一同期待，他们在游戏中的活跃表现吧。



**武藏坊弁庆**

拥有无双怪力的浪人法师，果敢勇猛的性情中人，豪爽的作战风格能极大地鼓舞我军士气，虽然外表凶悍鲁莽，但是在战斗中也不乏有勇有谋的决断。

## 对同伴下达作战指示

本作抛弃了复杂的操作，只用一个按键便可以轻松地对从属部队及友军下达作战命令。而且哪个按键具体对应哪种战术命令很容易辨识，不论谁都能够轻松掌握。

**对弁庆下达作战指令！**



←向同伴下达了指令以后，可以立刻从作战效果上体现出来。

**依据战事情况适时下达指令**



←士兵们用盾牌筑成一道墙，以此抵挡敌军的攻势。

**采取怎样的战略呢？**

# 亲自制定各式各样的奇袭作战方针！

在本作中，玩家要扮演义经率领的部队与敌人作战，并且常常要面对必须以少战多的艰难局面。采用突袭敌营等各种作战方针迎接一关又一关的挑战。同时，玩家能体会到与大量敌军作战时的爽快感！



←跨马率兵前进真是威风凛凛！和同伴一起杀向敌阵吧！



←在战斗中，你还可以指挥具有远距离攻击能力的弓箭队。



←利用先头部队冲击敌方阵地，这正是义经的战术特点。

# 针对性的战略战术！

**马匹**



←利用马匹的速度给予敌人灵活有效的打击！

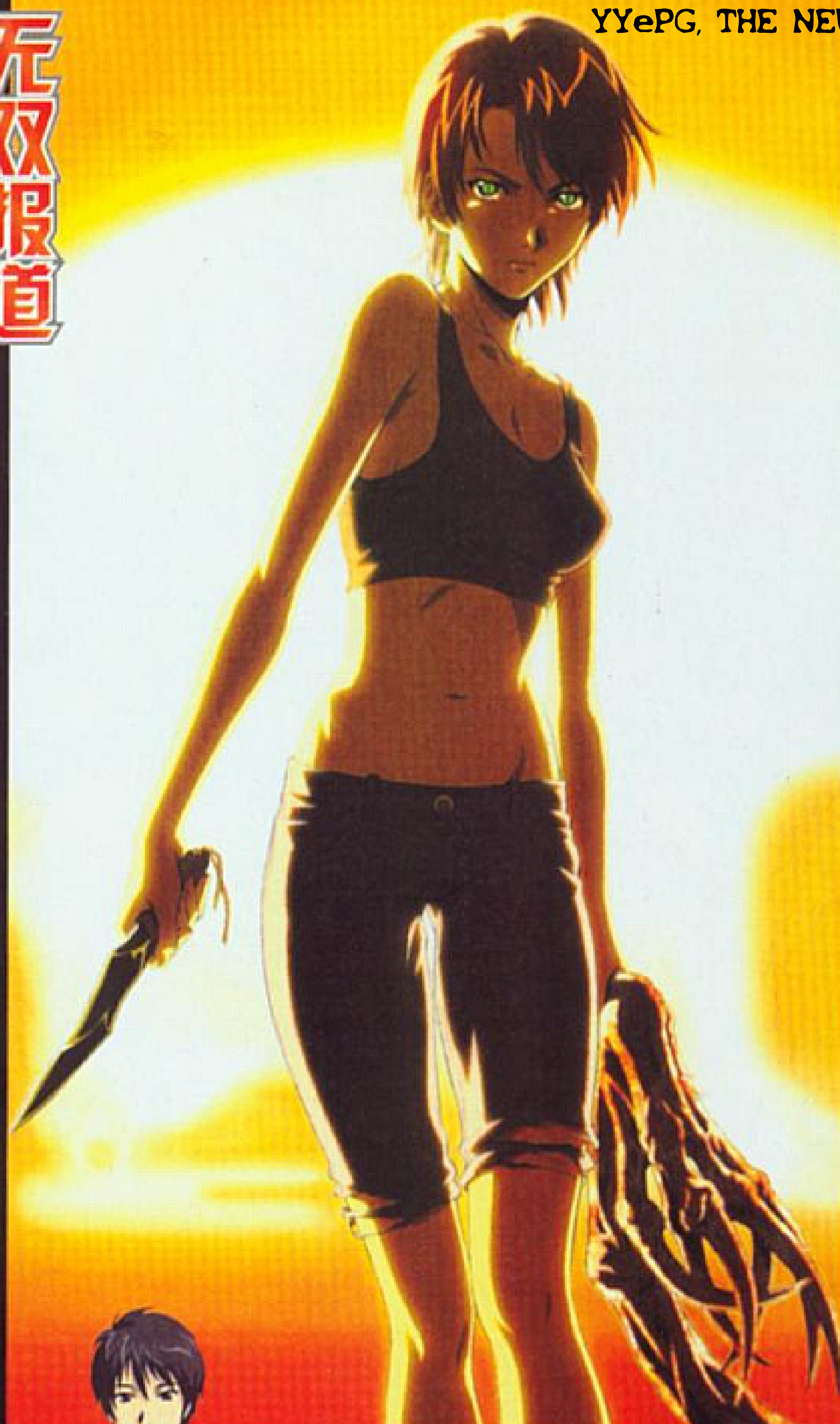


**高台**



←爬上高台后，便可以清楚地观察敌军的动态。








斑雾

| PS2 | 厂商：Interchannel | | 发售日：2005年春预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：A·RPG | 价格：7560日元 | 其他：—— |

## 被封印的古代神力在现代复苏！

既追求惊险刺激的娱乐性，又加入了大量面向成人的曲折情节，这就是本冒险游戏最大的特点。围绕着“转生自古代的众神之魂”，一场神秘的猎奇杀人事件逐渐展开！主人公佐伯和哉自从与考古学家伊势忠文相遇后，周围就发生了各种奇异的事件。而据伊势本人说，被镇压者从历史上抹煞的古代众神的历史说不定正是现在这一切悲剧的起因……

### 与事件有关的登场人物

除了悬疑紧张的戏剧化情节以外，大量形形色色的角色也是游戏中不可或缺的。而主人公和哉与这些角色们之间的关系也将随故事的发展产生很大的变化。






佐伯 和哉

KAZUYA SAEKI

### 不断积极创作的LONGSHOT公司

《斑雾》是由曾制作《interlude》并以主动积极的作风而成为话题的LONGSHOT公司所推出的新作。本作同以往的作品一样，在保持娱乐性的同时包含了深刻的故事情节。这次故事的主人公是天生就具有可以看到过去的能力的补习生佐伯和哉。随着游戏的发展，佐伯和哉与从历史上被抹煞掉的古代之神间的关系将逐渐变得明朗。



补习学校学生。与考古学家伊势的相遇改变了他的命运。



守护古代日本的神力在现代觉醒！面对从古代转生而来的众神之魂所引起的一系列奇异事件，主角将何去何从？







## 围绕在主人公周围充满魅力的女主角们

这里我们将为大家介绍一下主人公所在补习学校中的女生！大小姐派头十足的久继美绪、一门心思为了追随主人公从而放弃了自己志愿而成为补习生的荻野香月、性格单纯老实但打扮时尚的白银樱夜。主角会和谁展开一段浪漫的恋情呢？有了这些美女的加入，故事自然会变得更加绚丽多彩。她们身着泳装的动人姿态，绝对会紧紧吸引住每个玩家的视线！



### 久继 美绪

MIO●KUTSUGI



态度强硬的女生！在恋爱方面也是相当的果断。香月的朋友。



### 荻野 香月

KAZUKI●HAGINO



外表好像是大小姐型的，但出乎意料的是她的性格却是一根筋。

### 白银 樱夜

SAYA● SHIROGANE



和香月关系很好，然而和真昫的关系却不太好……



# 12月24日，高层大楼突然发生火灾——

利用高尖端建筑技术设计而成的30层高层大厦"Clayton · Tower"已经完成了95%，明年就可以正式宣告竣工。12月24日，大楼的业主及相关人员齐聚一堂，准备开一个盛大的圣诞宴会，庆祝大厦落成。

晚上7点32分，Clayton · Tower突然发生火灾。从中层燃起的火焰，向最下层的购物街迅速蔓延，火势不断扩大。当消防队抵达现场的时候大楼已经被滚滚黑烟所笼罩。

然而此时此刻，三个掌握着大楼命运的男人，却为了各自的目的冲向火场……






本作除了加入大量以从火场中拯救遇难者为目的的动作要素以外，犹如电影般的感人剧情也是游戏的一大卖点之一。当大家聚集在高层大厦"Clayton · Tower"参加圣诞PARTY时，一场大火却突然打破了这种宁静。玩家将操作消防员、大楼的设计者以及追捕犯人的警察三个性格截然不同的人，一边拯救遇险的人们，一边想办法在大厦倒塌前平安的逃出来。

| PS2 | 厂商：SPIKE | | 发售日：2004年秋预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：7140日元 | 其他：—— |

# 倒塌的Tower！从生死存亡的危机中脱身!!

## Rescue work 享受救援的紧张感！

随着火势的不断蔓延，主角随时有可能遇上爆燃、地板崩塌等各种各样的危险。玩家必须在这种紧急的情况下，在Clayton · Tower大厦倒塌前救出20名被困者。此外，根据你所采取的行动和成功救出的人数，游戏的结局也将大不相同。



### 在限制时间内救出遇难者！




↑游戏的关键点就是如何尽快救出尽可能多的遇难者，当然玩家也可以查看自己的拯救成果哦。



## Human Drama 纷繁复杂的欲望 人与人间的纠葛！

被大火团团围困，不知道大楼会何时倒塌，如果处在这种极限状态下，你会如何思考并作出怎样的行动呢……除了三位主人公以外，游戏还用大量的篇幅从各方面描写了其他遇难者们的心理活动，暴露出每个人最真实的一面，而这正是《HARD LUCK》的魅力之一！

### 展示每个人不为人知的一面…



↑消防队长道格拉斯不惜赌上性命，也要将自己的信念贯彻到底。



↑→这个由三位主人公、一起行动的伙伴以及等待救援的遇难者们编织而成的故事，相信将深深地打动玩家的心。



### 彻底揭露人类的本性！

# Brave 赌上自己的性命也要完成使命的男人

消防小队的队长，曾经屡创奇功，多次救人于水火。在道格拉斯的剧情中，除了遇难者们以外自己的部下也必须要全部生还。由于道格拉斯深得部下们的信赖，所以玩家的每个判断和行动都将决定拯救行动的成功与否。






↑拥有15年救火经验的消防队长道格拉斯在火场中总是能够冷静应对各种危险情况，曾多次奇迹般成功救出遇难者，他是否能够带领部下成功扑灭这次的高层火灾呢!?



一边保护遇难者一边想方设法扑灭大火！你能否顺利完成任务呢？

## 道格拉斯＝布兰德利
*Douglas=Brantley*

作为SA-CITY的01消防小队队长活跃在火场中的男人。坚强的意志和强韧的肉体是他最佳的武器，深得部下的信赖。

## 与部下同心协力扑灭大火

# Love 为了拯救心上人而赌上性命的男人

出席Clayton · Tower落成庆功宴的设计师。为了寻找在大火中行踪不明的女友，在大楼内展开搜索。作为Clayton · Tower设计师的他，对大楼的内部构造非常了解，玩家将利用他的知识，在大厦倒塌前救出其他被困者以及心爱的恋人！



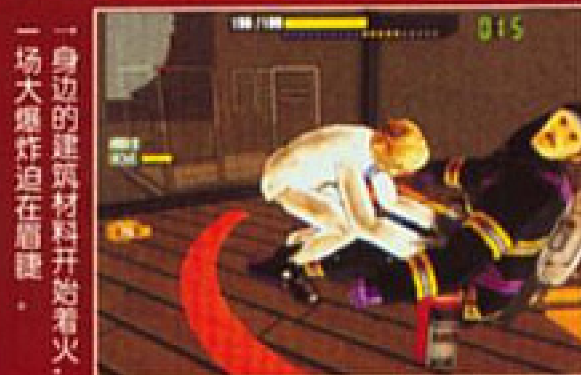
## 救出行踪不明的恋人







一平素最不擅长和别人打交道的他经过这次灾难是否将发生改变呢？



一身边的建筑材料开始着火。一场大爆炸迫在眉睫。

## 斯科特＝文克莱
*Scott=Wonkler*

拥有超群的主见和判断力，年纪轻轻的就作为Clayton · Tower的设计师获得了提拔。由于他行为做事都充满自信，再加上独特的艺术家气质，所以平素很不擅长与人交际。

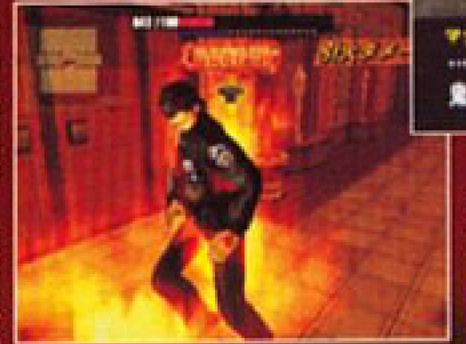
# Justice 为了贯彻正义而不惜赌上性命的男人

为了追踪藏身于高层大厦Clayton · Tower的罪犯，警察马克思不幸被卷入到了这场灾难中。但不管是拯救遇难者还是逮捕犯人，一向以保护市民为己任的马克思自然身先士卒，不惜赌上自己的身家性命也要完成任务。






↑虽然马克思正在休假中，但为了追捕犯人还是被卷进了这次的事件。虽然平时他总给人以轻浮的印象，可一旦开始追捕罪犯就会像换了一个人一样。



一身上着火了！这时候玩家必须要猛推摇杆才能摆脱险境。

## 马克思＝布罗迪克
*Max=Broderick*

凭着自己的直觉勇往直前，像狼一样的搜查官。总是第一个抢先冲进危险的现场，属于那种盲目蛮干的类型。

## 追捕罪犯，守护市民！

# BEFORE CRISIS FINAL FANTASY VII

最终幻想VII 危机前夕

## 利用手机体验《FF7》六年前的故事

继影像作品《AC》之后，又一款以网络动作RPG形式登场的FF相关作品《BC-FF7》即将登陆手机！在游戏中，玩家将扮演神罗公司特种部队——"TURKS"的一员，阻止来自反神罗组织"雪崩"的袭击，通过网络与同伴们一起完成一个又一个上级交予的任务。



↑玩家在本作中可通过网络与其他人协力游戏。

## 全新形态的「BEFORE CRISIS」

### ●让更多的人了解在线游戏的乐趣！

——请您谈谈开发《BC-FF7》的原因。

伊藤：虽然网络游戏正在渐渐普及，但是仍有不少人没有接触过它。我希望能尽可能的让更多的人了解到在线游戏的乐趣……抱着这种心情，我想到了把游戏与可以轻松连接网络的手机结合到一起的念头。

——那最后为什么决定将本作做成一款动作RPG游戏呢？

伊藤：其实在大约2年以前，我就和野村（哲野）谈到过《BC》的开发问题。当时只是觉得把动作RPG做成手机游戏似乎还不太可能。电话毕竟是电话，给它做游戏要比为PS2等主机做游戏困难的多。另外，也没有办法通过十字键来进行游戏的操作。但如果仅做成一个指令输入游戏的话就没有什么乐趣了。考虑到动作RPG游戏的乐趣究竟应该在于什么，而后又对每一个要素进行了认真取舍选择，最终确定了游戏的类型。

——游戏将怎样利用网络呢？

伊藤：实际上这个还不太好说（笑）。可以明确的是它将不同于坐在显示器前慢慢玩的《FF11》，而是一款不同于MMORPG的新形态网络游戏。

——是那种可以在等车的时候掏出来小玩一下的网游吗？

伊藤：没错。是那种可以轻松进行的游戏。

### ●以宏大的年表为基础，构筑起一个与FF7并不矛盾的世界

——那么请您谈谈世界观吧。《BC》讲述的是发生在《FF7》之前的故事吧。

伊藤：是的，描述的是发生在《FF7》六年之前的故事。

——《FF7》中的角色也会登场么？

伊藤：有联系的人物会登场吧。当然，其中也包括一些让玩过《FF7》的玩家感到特别兴奋有趣的章节呢。



### 有别于以往的MMORPG，全新形态的网络游戏！

——新作在保持与《FF7》的一致性方面一定很困难吧……？

伊藤：我们从《FF7》中抽取了与过去有关的片断，并将它们总合在一起构成了历史年表。这可是一个始于大约2000年前的壮阔的年表哦（笑）。《BC》的制作都是基于此年表进行的，因此在世界观上并不存在与《FF7》矛盾冲突的地方。而且很多《FF7》的FANS应该也会希望享受一下自己亲自想象历史的乐趣吧。所以对于这样一款作品，请大家一定不要错过！（笑）。



●MOBILE事业部 伊藤 幸正

《BC-FF7》的制作人。负责iAppli版《FF》的开发、手机综合网站"FINAL FANTASY i"的运营以及SQUARE-ENIX公司的手机相关事业，并提出了《BC》这一崭新形式手机游戏的提案。

### 登场的神罗精锐部队队员



成尔德 结果至上主义的神罗特殊部队主任



茨昂 年轻的领袖人物



鲁弗斯 神罗公司的继承人





责编/飞月






军曹还会喷火！JOE快躲躲吧！！

用自己的双手创造出精彩打斗场面的超炫动作游戏，"幻侠JOE"的续作终于登陆NGC啦！同PS2版一样，这次又有新的敌人出现，看来VFX POWER又有用武之地了！我们这次的报道将介绍新的VFX POWER以及新出场的敌人。

| GC | 厂商：CAPCOM | 发售日：未定 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：— |

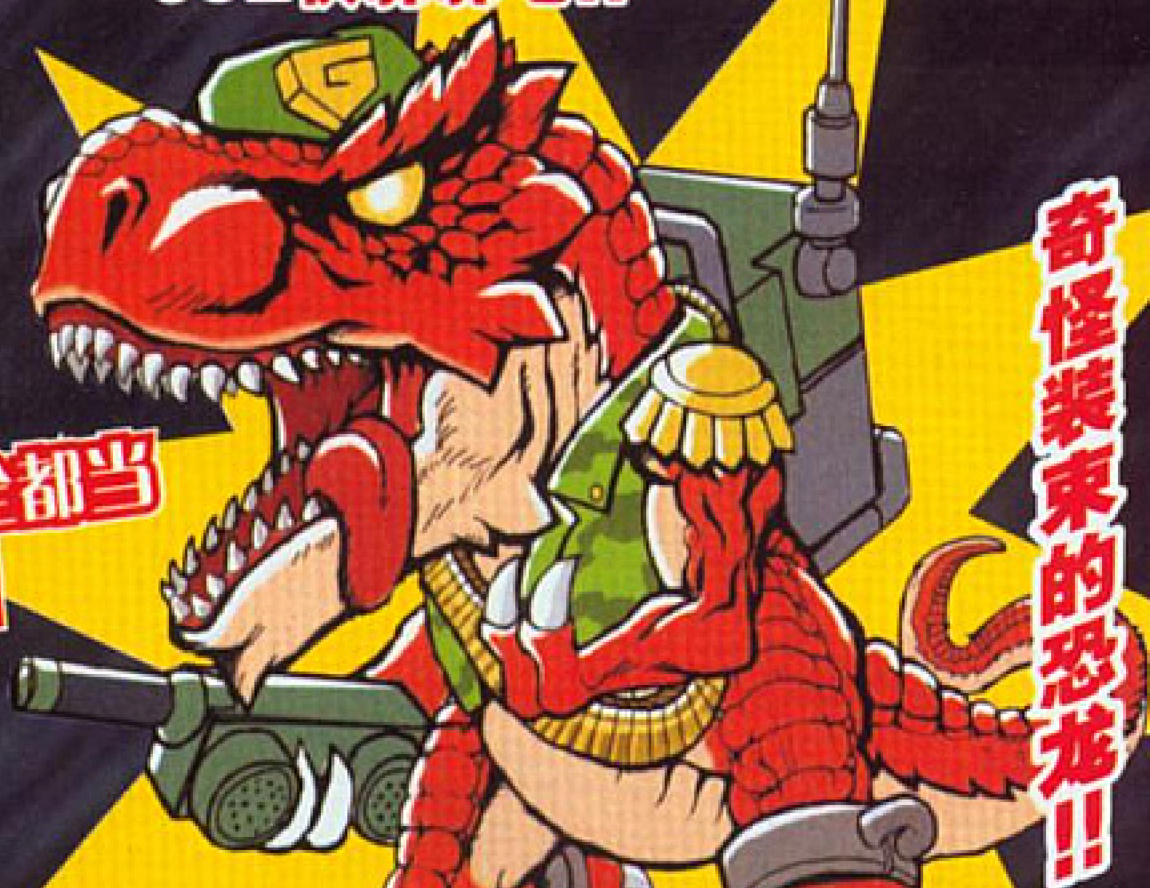
## 敌人的名字是"侵略者盖托军"!!

这次的敌人名字是"侵略者盖托"，正是他们破坏了电影世界，使得电影世界中的恐龙闯进了现实世界，这个世界还有救吗？！



我要把你们全都当饲料喂恐龙!!

←他背着个对讲机，好像还在向谁汇报情况，忠于盖托军的军曹会想尽一切办法，用最猛烈的攻势阻止JOE的前进。



奇怪装束的恐龙!!

### 恐龙军曹 BIG・JOHN

原本只是在恐龙电影中假扮霸王龙的家伙，但这次却投靠了盖托军，成了个军曹，仗着盖托军的势力无恶不作。

在恐龙的电影世界与敌人激烈作战！

↑比JOE不知要大上多少倍的军曹，看起来好像是完全没有胜算，只能抓住他的弱点发动VFX来攻击了！





↑他不仅会自己进行攻击，还会叫出战车夹攻JOE！看来战斗相当激烈啊！先把这些杂兵消灭掉再收拾军曹吧！

## VFX POWER"REPLAY"是一柄可怕的双刃剑！！





REPLAY发动的话……



给敌人的伤害也是3倍！！



攻击是连续3次！

VFX POWER是JOE得到的拥有不可思议力量的能力，这次新加了叫做"REPLAY"的新能力。发动这个能力的时候，所有的动作都会一气做出3次，就像慢动作重放一样。不仅是在攻击的时候可以连续攻击敌人3次，就在连使用回复道具的时候都可以连续回复3次！但是在这个状态下，受到敌人攻击所受的伤害也是3倍哟，要小心啦。运用VFX POWER来度过重重难关，这旅程的终点到底有什么在等待着JOE呢？

明星的Dr. Muzyka并不想谈及与曾经的黑岛工作室及其母公司Interplay在当初的一些不快和纠纷<简单来说，2001年的时候BioWare由于两款游戏发行权的无端转让而把其主要发行商Interplay告上法庭，但其实此前由于Interplay一直经营不善连年亏损，作为其主要合作伙伴之一的BioWare自己开发工作做得很好却要在财政上陪着吃瓜落儿，想必其实是早有不满，积怨已深了吧>。本来是打算问一些当初的业界故事希望着可以从中探求出一些BioWare公司未来的计划和风格走向，但对方实在是很巧妙的一开始就堵住了我们的嘴，不仅绝口不谈往事，对将来的打算也说得缥缈模糊，没办法，这些也许属于商业秘密吧。不过从这几句谈话来看，似乎BioWare确实已对制做AD&D类游戏失去了兴趣。）

**——那么在这次游戏海报中我们可以明显地看到“XBox独占”的字样,可以问一下你们为什么会采取这样的决定吗?或者说难道没有考虑过更为普及的平台?**

Dr. Muzyka：“独占”只是目前，我们在以后会考虑移植的。

**——哦？那么这其中会有问题吗？比如说是否需要有微软的许可或者说别的什么东西？**

Dr. Muzyka：对于《翡翠帝国》我们拥有全部的版权，这完全是我们原创以及自主开发和设计的作品，我们拥有完全的支配权的。所以并不需要担心诸如此类的问题。

（对于开发一款美式RPG而言，一般都是要围绕着AD&D这个系统核心来做的，但同时的这也需要得到AD&D的授权开发许可。那么在版权费和开发自主性上都存在着一些问题。Dr. Muzyka的话是在表明这次的作品在世界观以及规则制定上也完全由他们自己负责，并且话里话外似乎都在强调他们是一家“主权公司”。而他的话中也透露出了要顺应市场走向随时作出决策变动，寻求更多的合作伙伴的意思，想必也是从往事中学到了一些经验。当然他们应该还不是怀疑微软的理财能力，只是这年头儿谁都明白不能一棵树上吊死。）

**——我们知道之前的那部《星球大战：旧共和国武士》无论是在销量还是评价上都相当不错，而那款游戏在家用机平台上只做给了XBox；而这次的《翡翠帝国》目前又是XBox独占。这很容易让人产生联想啊，请问微软是否与贵公司的具体运行上有更紧密的合作关系呢？比如说他们是否有注资之类的？**

Dr. Muzyka：没有，绝对没有。微软在我们这里有任何形式的投资或者其它东西，那只是一个谣传。我们是彻底的第三方软件商。

（对方在这里很坚决地否认了一个“谣传”，态度之肯定回答之迅速确实令人有些惊讶。说老实话记者当时根本没想到那方面去的，那个询问只是个人基于事实的一个好奇的推测，但从这位联合首席执行官的态度可以看出目前BioWare无意于依附大型公司。）

**——哦，是这样。那么就你目前的感觉来说，为家用机开发与为电脑开发相比之下难度如何，或者说，有什么比较明显的区别吗？**

Dr. Muzyka：如果是指技术层面的话，很难说，不好比较…… 因为你知道即便是家用主机我们也是要用电脑开发和写程序的。在这方面，即便XBox的环境可以说是相对最接近于PC，但难度依然不小，更何况我们是在重新写一个引擎。如果你想问关于承载内容方面的区别的话，我个人感觉是PC游戏应该可以容纳更多的内容和复杂性。

**——这该怎么理解呢？你个人认为电脑游戏可以做得比家用机更深层次一些？**

Dr. Muzyka：哦，我的意思只是…… 你知道电脑上有各种丰富的输入设备，这在客观物质条件上就保证了容许有更大的组合性和繁复度，很多东西可以更方便地与玩家之间做出沟通和交流。

（这个话题确实是无意中带出来的。本来记者也只是想问一下不同平台间的开发环境对比如何，也许可以看到对方对于平台背后的厂商的一些评论。但Dr. Muzyka也许是不想在这个问题上评论过深，也许是因为技术方面的问题确实非他所长，但总之竟然就莫名其妙地转到TV vs. PC这个说不清楚，说多了也惹祸的话题上去了…… 而Muzyka博士的看法竟然是非外交性的明确，当时确实出乎记者的意料。其实Dr. Muzyka的想法也是很单纯的，仅从排列组合的角度来看也可以理解他为何会那样认为，虽然现在游戏机上一般也都有键盘之类的外部设备，不过所对应的游戏毕竟不是很多，换句话说应用范围还是不够广。）

**——现在这里有一个比较有意思的问题：因为从我们在研讨会上已经拿到的各种资料来看，你们这次中国行的目的有很多，包括寻求与中国游戏产业的各种级别的合作等等。但我们惟独没有看到任何与中国的游戏媒体接洽、合作或者类似的会面计划的意向。这是否可以认为你们并没有把这方面的事情考虑在内，无意于中国的游戏媒体呢？（笑）**

Dr. Muzyka：嗯，这是一个非常好的问题，你问到点子上了。实际上我们当然有考虑过这方面的问题。在那张纸上没有反应出来是因为那只是一个草拟的意向提案，更多的是针对我们公司的具体技术开发和商务运营层面上的。我们当然期望与中国的媒体有深层次的合作，这对于我们的形象宣传，以及日后其它工作的进一步开展都有莫大的好处。

（记者的这个问题得到了“表扬”，似乎真的是抓住了资料中的什么漏洞。Dr. Muzyka的解释怎么听都多少有一些事后补救的意思，当然我们想他也应该不是主观上要忽略中国的游戏媒体。很可能是因为我们自身的形象宣传还远远不够<限于这个市场现状，



恐怕单从媒体角度来看已经尽力了>，人家对我们的游戏及其周边产业还不够了解，以至于没有充分意识到国内游戏媒体的存在。不过这次的产业级别的访问会就是一个契机，可以让国际的游戏产业更了解我们，而在这个向国际自我介绍的过程中，记者很荣幸地能见证《电子游戏软件》作为TV Game专业媒体走在了最前面。）

其实与Dr. Muzyka对谈还有一些内容，不过比如对我们杂志自身的一些介绍相信国内的读者都耳熟能详了，在这里赘述只有占用版面的嫌疑。

BioWare这次来华目的确实是相当多的，除了寻求可能的开发合作伙伴之外，对代理发行商也颇有意向和兴趣。此外他们对于自身已有的游戏引擎技术的授权也希望可以找到有兴趣的购买客户。而此外对于国内游戏行业一个相对更现实的机会就是，BioWare有意在国内寻求部分游戏内容——比如说美工设计、动画等——外包制作。

在其资料上我们还看到了上面这些计划都是针对几乎所有平台的：电脑、家用机，甚至也包括了手机。看来BioWare拓展业务覆盖面的决心相当大。而且这其中也有online游戏，并其可能会是绝对大众意义上的流行网游类型：MMORPG。

我们期望着中国游戏产业可以同国际有更好、更深的交流、了解与合作。



←BioWare公司即将面世的新作《翡翠帝国》中，一名女性角色的人物设定。其长相颇似好莱坞华裔女星Lucy Liu，难道西方人心目中的东方女性都应如此，还是说审美观真的不兼容？

## 会议的回忆简录

■ 2:00 PM

我们一行人来到加拿大使馆门口，此时门前已经聚集了一群人。开始以为都是来参加会议的，后来看到有人发号,估计都是来办理签证的人。当天北京湿度极大，排队等候的人无不汗流浃背，大象嘲讽地庆幸——自己幸亏没有到海外创业的宏图伟志。

■ 2:15 PM

在加拿大使馆崔海霞小姐的引导下，我们来到使馆会议厅，这个面积并不算大的场馆已经坐满了来自各个媒体和相关领域企业的代表。会场布置很简单，如果没有左面墙上那个宣传板，也许我会以为自己在参加一个政府会议。

■ 2:20 PM

在加拿大参赞的开幕辞中，本次活动正式开始。一堆“套话”之后，参赞的话给我留下最深的，就是强调亮点，一个是许多目前世界流行的数字娱乐产品，都是出自默默无闻的加拿大公司；另一个，就是加拿大有着非常诱人的行业人才培养机制。

■ 2:30 PM

活动算是正式开始，首先是Alias公司中国区总代理上来演讲。随后一下午总共有7家公司代表上台，分别宣传了自身实力和产品。上文专门的公司采访,会更加详细地揭示这些公司的传奇实力，这里就不再赘述。不过整个活动



↑两人目不转睛地盯着前方的大屏幕,实际上画演示的是我们耳熟能详的鬼武者3片头动画。







从公司的履历资料上来看这是一家组建还不到两年，总部位于加拿大温哥华市的新公司。但其已经制作过一款跨PS2、Xbox以及NGC三大平台的冰球运动题材游戏：《NHL Hitz Pro》。而我们知道想取得这几家厂商的开发授权可不是那么容易的事，没有一定的实力是得不到的。所以很自然的，这家公司背后实际的实力可比字面上看见的要深得多了。

事实也正是如此，虽然公司本身的历史不长，但其中的很多员工都是曾在其它游戏公司或者开发小组做过较长时间，有着比较丰富的行业经验以及便捷的商务关系。实际上，按照这次接受我们采访的NLG首席执行官Douglas Tronsgard的说法是，他们"此前所在的一家游戏公司由于业绩比较好而被EA并购，其中很多已经合作多年的同事就一起跳了出来组建了这家新公司"——即为Next Level Games。

**——作为一家刚刚组建不久的公司，为什么就很快地放眼到中国市场并参加这次产业研讨会呢？**

Mr. Tronsgard：实际上正如此前向你说过的，我们已经在业界积累了相当的经验和资历，可以说已经站稳了脚跟，所以这次来中国的主要目的之一是希望可以找到一些令人满意的外包制作——比如说游戏美工方面。

**——你应该可以找到的，一些中国游戏制作者的水平完全可以说是国际程度的，你到上海的话有很大的机会可以找到满意的外包公司。不过说到合作的话，你们这次有意寻找新的发行商吗？**

Mr. Tronsgard：嗯，我们这次还是以寻求制作和开发上的合作为主，实际上我们已经与相当大的发行商有了合作，所以这次的目的并不在于这个。

（我们注意到这次到访的游戏代表团中很多都是CEO或者总裁亲自出马，足见他们对这次出行的重视程度。更重要的是他们并不只是看上中国这块相对还是空白的市场，而是已经在积极地寻求或技术或行销上的合作，这在某种程度上可以说是对国内游戏行业的一种信任和肯定，当然了，完全也不排除是看中了国内相对低廉的劳动力的原因，这毕竟可以相当程度上节省成本。）

**——面对着手里拿到的资料我们有一个比较感兴趣的地方就是，这么一家可以说资历尚浅的公司就有机会可以制作这种跨平台的、在北美可以说是很有影响力的游戏，这其中是不是曾面对一些难题呢？比如说取得授权等方面的……**

Mr. Tronsgard：我们在这个方面并没有遇到什么困难，因为我们的成员其实已经在业界打拼多年了。再加上我们与很多大发行商，比如EA，都有良好的业务关系，所以在取得授权开发这些方面是没有任何问题的。不过同时我要说，如果你是刚刚进入这个领域，又跟知名的发行商没有什么关系，那么取得授权将会是非常困难，甚至基本是不可能的事情（他用了"almost impossible"来表达）。

（在与Mr. Tronsgard的实际谈话中我们可以听出他相当着重于"业务合作关系"的重要性，看来不分国度和领域，做什么事都还是需要一块敲门砖的。）

**——那么还是从你们这部跨平台的作品谈起，在这三台主机中，仅就技术层面而言，你觉得哪台主机的开发难度最大呢？**

Mr. Tronsgard：技术层面而言？——绝对是PS2，毫无疑问。（笑）

**——是吗？可否稍微详细的解释一下？**

Mr. Tronsgard：配合PS2的内部技术构造而去做游戏建模是最大的难题，在这个问题上PS2相对是最复杂的了。即便已经（从PS2发售至今）这么长时间了但仍然有新的问题需要去面对和适应。

**——那么哪一个是相对最简单的呢？**

Mr. Tronsgard：应该是XBox ……你又想问GameCube？它当然就位于中间了。（笑）

（记得当初PS2发售后不久就有很多厂商抱怨其开发环境不够体贴，引擎方面难以掌握和吃透。看来时至今日这种所谓"门槛高"的问题依然存在。不过换个角度来想，是否只是因为我们了解得不够深，而实际上PS2还存在着可挖掘空间呢？好了，就此打住，这只是一个单纯的好奇想法，再往下说就又跑到机能之争的万年话题上去了。）

**——在接下来9月份的TGS上很可能就有新一代的主机要公布了，你们这么一家很有活力和技术创造力的公司是否已经有了一些为新主机开发游戏的计划以及与其厂商合作的意向了呢？**

Mr. Tronsgard：……（犹豫了好长时间）

**——这算是商业秘密？**

Mr. Tronsgard：啊哈哈，从某种意义上，算是吧。我现在只能说是我们很期待着新主机的登场并且会很乐意积极地参与开发的。

**——哦，既然这样那我们问一个相对更近一些的问题吧。在资料上可以看到你们正在与美国一家"大"发行商合作开发一款可以说是"AAA"级别的新游戏。我知道从这个公告来看游戏的名字肯定目前是保密的了，不过我可以以个人性质的猜测一下，这家发行商是EA吗？**

Mr. Tronsgard：你是说个人猜测？（笑）唔……不是。抱歉我无法告诉你其它信息，不过我可以说，我们并不是在与EA合作。

**——看来还是透露出了一些东西嘛，那么还想请问的就是你们有兴趣为另外的平台开发作品吗？比如说在手机上？**

Mr. Tronsgard： 不会的。我们只专注于我们应该做并且擅长的东西，就是家用机这一块。在那天研讨会上的发言中我也说了，我们甚至只专注于游戏开发，不会去做行销以及包装和市场推广这类事情。

（在这次的来访游戏公司中，NLG可以说是相当纯粹的电子游戏厂商。而与我们进行愉快交谈的这位颇





↑可以算是北美国民级运动之一的冰球，制作了其相关游戏的NLG公司可以说是声誉和利润双丰收。

从会议一开始，使馆工作人员就在一直不停地寻找空地，不停地加放椅子……人越来越多了。

■ 5:30 PM

交流会正式结束，所有来宾都被请到位于北京盈科中心后面的藏酷酒吧，参加一个以游戏为主题的自由酒会。我们一行人，跟着其它媒体朋友一起，来到了这个主题酒吧。

藏酷酒吧在北京也算是小有名气，主场空间大约200平米，我们来时，发现这里已经被进行了小小的改造，在吧台正前方的舞台上，辟出来一个角落，放置了两台XBOX和一台PS2，从数量对比上看，北美人似乎还是对魔盒更为青睐。不过游戏提供数量并不多，正式版游戏只有3款，分别是《极品飞车之地下狂飙2》、《星球大战之旧共和国武士》、《NHL HITZ PRO》。除了这三款正式版游戏外，还有一款体验版值得一提，那就是由BioWARE公司渗透出东方文化的动作RPG劲作——《翡翠帝国》。



在酒吧深处，大屏幕上循环播放着Discreet公司的产品介绍，虽然Discreet公司本身并不推出游戏，但作为3DMAX的开发公司，其开发的各种数字媒体开发工具已经遍布整个游戏行业，无论北美还是日本、韩国还是中国、游戏还是电影，只要有数字影像处理的地方，就可以看到Discreet的身影。在现场播放的这些宣传片中，既有好莱坞最知名的大手笔制作，也有我们玩家熟悉的不少经典游戏动画，

为年轻的首席执行官更是表现出了相当的兴致与活力,这的确增添了我们对于这家新兴公司的信心和期待。为新主机开发游戏?这简直是一定的事了，而对方会在如此一个简单肯定的答案上犹豫再三，或许可以推测出的是，他们与厂商私下里的合作意向和协议，恐怕已经达到了相当的程度了?）

**——最后还有一个我们比较关心的问题就是，就你的感觉而言，觉得在加拿大的游戏制作整体氛围环境如何?比如作为一家游戏公司而言，它的信息技术交流程度、与外界的支持合作关系都怎么样呢?**

Mr．Tronsgard：这个……该怎么说呢，加拿大其它地方我不太好说,因为相对不是很熟悉。不过就温哥华而言的话,应该说是有一个相当好的环境。据我所知在温哥华有大约1800家各种游戏相关的开发公司、小组或者团队,而在整个中国相应的大约有2600家左右。那么几乎一个温哥华市的汇集程度就堪比整个中国了,你可以想象一下具体的产业规模。那么在如此高的集中度之下,交流与发展都是相当便捷以及顺理成章的。

对方提供的两个数据确实令人感到了对比的强烈,对于前者我们由于身处大洋的这一边从而无法亲身感受到它那切实的密集程度,不过Tronsgard先生的言论是值得相信的,只不过对于后者这样一个统计结论却不知他是从哪里得知的。虽然想再详细地问下去但限于时间关系只好遗憾地作罢。不知这2600家的概念到底涵盖了怎样的一个范围，是所有规模的开发或企划组织都算进去了吗，从正式有资金运营的企业到民间爱好团体都包括在内?但即使是没有这个对比,一个市内汇聚了1800个有富有创意的群体本身就是一件相当惊人的事情。加拿大对于世界游戏的贡献已经是有目共睹，而在未来的力量更不可低估。



# DIGITAL BUS INC.




记得大约在一年前跟朋友聊天的时候设想到，以后的游戏就不需要我们背着这么大的主机、拿着光盘到处走了：比如是在外出旅游途中，即使是想玩一个RPG，酒店客房内也都会配有终端下载服务，并且支持游戏存档的上传和下载，以方便我们在其它地方继续游戏。

其实这并不是一个很遥远的设想,只要有良好的网络架设环境和游戏供应商的配合服务就可以做到。而现在Digital Bus所做的事情就是类似的概念,他们把游戏内容提供到网络上，玩家下载了客户端后就可以运行;不过他们的主要目的更多的并不是放在“随时随地”上，而是着眼于进一步扩大厂商和玩家的双向利益。

Digital Bus是一家总部设在加拿大的新媒体公司，而这次他们的CEO Alexis Liu同样在港澳中心接受了我们的单独采访。

**——按我个人的理解，你们公司是否就是在做一种“单机游戏网络化”的概念?**

Mr．Liu：是这样的。因为我们可以看到游戏软件对于厂家来讲的话，中间的人工成本消耗等等东西其实是蛮大的。压盘、包装、运送、上架以及下架等等都是要记入成本的。同时你也知道，这里面还会有一个盗版的问题。所以我们就想，可否跳过这一系列过程，甚至连软件的介质也可以省掉，直接做到网络上去，由玩家来选择他们想要什么样的游戏，并直接享受其终端服务。

（以一种新形式的载体和理念来传播游戏，应该就是Digital Bus的目的了。在这个过程中，厂家的效益确实得到了保证和提高，另外刘先生也同样提到了，在游玩过程中，大约每隔10分钟客户端都会向服务器端发送一个数据包，目的就是认证确保一个注册ID同时只会有一个连接，避免了“一碟多玩”的现象。）

**——那么通过你的叙述可以看到，你们的服务充分考虑了厂商的利益，那么对于玩家这方面来讲呢?他们可以得到什么切实的好处，或者说他们有何理由要选择以这种方式来进行游戏?**

Mr．Liu：是这样的，我们在网上提供的对应游戏的客户包并不是完整的游戏，而是需要网络即时支持的一些程序。换句话说作为玩家而言呢，并不是在购买一个完全的成品，而是近似一种“租赁”的概念，所以相应的要支付的费用也就少得多。我们知道实际上很多时候有可能对于一款游戏你觉得自己并不会玩很长时间,或者说还不太了解，只是想先试一下，那么这样的话就会觉得购买一个游戏光碟的费用就比较高了。那么我们就提供了这样一种服务，你可以在网上以相对很低的费用来玩。再比如对于一些老游戏而言，现在的一些玩家可能会想去找，但已经买不到了；而作为厂商呢，他们如果压片再卖的话，很可能得不到什么效益，连成本都抵不回来，所以他们也不会去做。那么这个游戏可能就可以说，断掉了。而通过我们的服务，可以用很低的成本把游戏放到网上，这实际上就是延长了游戏的寿命，玩家可以继续得到乐趣，厂家也可以有进一步的收益，这确实是一个双赢的局面。

**——哦，这么说的话确实是很有诱惑力和建设性的一种服务啊。不过既然提到了“租赁”的概念，那么它对比我们直接购买成品的价格优势是否明显呢，不然的话还是不能最大程度地吸引玩家的兴趣。**

Mr．Liu：价格上差别是会很明显的，因为这个服务我们已经在做了,而厂家方面也是非常支持我们的计划,所以在价格方面,他们都会尽可能的考虑给玩家最大程度的优惠。比如说在加拿大我们已经在做的服务中,有130几款游戏供你选择,而你所要支付的月费只有4.95加币，并且不限游玩次数的。

（双赢的棋谁都愿意下，虽然现在这种“网络下载”的概念并不新鲜,不过那些都是盗版性质的传播和拷贝,现在有官方的版本正式发布,并且可以得到严格的品质保证和正规的技术支持,相信玩家们会很乐意接受的。并且这些并不是什么小游戏或者默默无名的厂商,就比如Mr. Liu提到的,在与他们签约合作的厂家中,Atari已经提供了将近七、八十款游戏；而Eidos也提供了将近二十款游戏,其中就包括非常有名的《古墓丽影》以及《Hitman》系列；而他们也刚刚与Ubi达成了合作,

像《鬼武者3》的片头动画，就是利用Discreet公司开发的工具制作完成的。在播放完整版《鬼武者3》片头动画的时候，我看见不少与会者，甚至包括那些玩过游戏公司的工作人员，都会目不转睛地紧盯屏幕，被其磅礴的气势深深吸引……

在主银幕旁边，专门设立了一个电脑平台，三台19寸液晶显示器上显示着最值得BioWARE公司骄傲的PC游戏——“无冬之夜”。而且在其中一台主机上，一个国内很有名的年轻魔术师一直聚精会神地玩着。这个魔术师确实有点名气，只是大象一直想不起他的名字，只是知道他最大的特征，是戴着一副在左镜架上缠着白色胶布（？也许不是胶布）的眼镜，如果哪位读者知道此人姓氏，还望告知。

聚会一直持续到晚上9点多，大多数人都提前退场了，只有我们几个还在一起,一边跟些国内网游公司的人谈论着网络游戏的现状和发展，一边聊着杂志的内容制作和游戏乐趣，不知不觉中发现周围“洋人”比例越来越高^_^。不时从游戏主机那边,传来一阵阵兴奋的叫喊声。那是几个外国游戏公司的人聚在一起玩《NHL》（冰球游戏）的喧闹。他们玩得很轻松,很兴奋,并且非常乐于宣泄自己的快乐。这种方式虽然对我们而言相对“放纵”了一点，但能让你情不自禁地陶醉，不正是游戏最大的魅力么！

游戏，正在将世界变得更小，正在将我们融入世界。





目前对方已经提供了大约五款左右的游戏，其中也包括《汤姆·克兰西的分裂细胞》等大作。而所有这些服务目前已经在北美以及中国的台湾地区展开了。）

——这里有一个疑问就是，在你所说的这种构架里，传统的发行和零售商被剔除出去了，剥离了他们的利益，那么在推广这个服务的过程中会不会遇到什么阻力呢？

Mr. Liu：我们并不是要向传统的发行渠道挑战，并不是要"替代"，而只是一种"并行"的概念。对于游戏正品的发行以及网络化的处理，哪个在先哪个在后，都会由相应的厂家在协调利益后制定策略和具体推出的日期。我们只是给玩家多提供一种选择。很可能你在试玩了之后会觉得这游戏真棒，然后跑去买一张碟片。

——那相信你也知道现在大陆的市场还不是很规范，甚至很多时候为了对抗盗版，正版本品的价格都压得很低，那么你们这次在内地将具体会采取怎样的战略计划和行销策略呢？

Mr. Liu：我们目前主要是要在国内的几个大城市进行试点，然后看看用户们的反馈信息。我们已经与比如说中国电信等大型网络运营商达成了合作关系，目前主要是希望在北京、上海、广州、重庆这样的大城市先试一下。

——那么除了与网络运营商合作之外，有没有与国内的游戏制作商达成合作来为你们的这个服务提供新的内容呢？

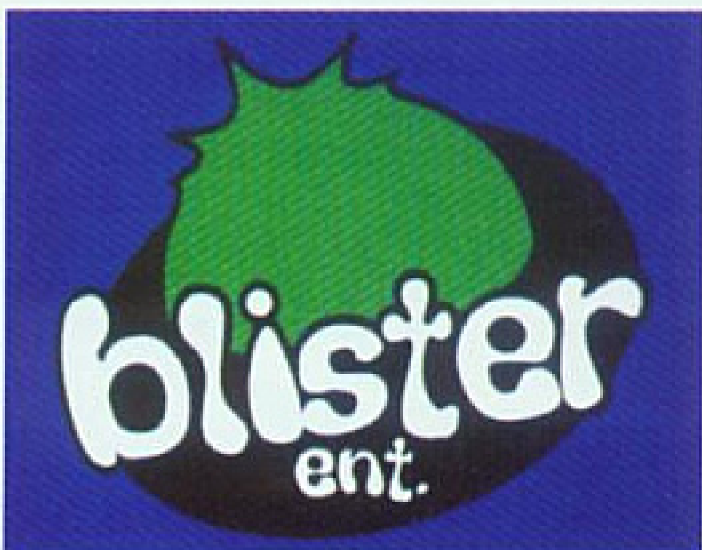
Mr. Liu：哦，有的。实际上在前两天的见面会之后就有很多国内的游戏厂商与我们接触过，说有很大的兴趣就这一服务进行合作。目前主要是正与目标软件在进一步的洽谈中；另外金山公司本来是昨天下午会来的，只是由于他们公司有一个内部会议所以不得不取消，但他们依然表示出了比较大的兴趣，相信未来会有比较紧密的合作吧。

（同样身为玩家，我们也同样很希望能看到国内的游戏方式和消费理念可以与国际接轨，而这正是一个机会。当然可能有人会对目前国内的网络传输质量有疑问，但其实利用智能化的后台处理与游戏游玩同步下载的技术可以解决这一问题。）

——那么最后还有一个问题，因为正如你看到的，我们是一家关于电子游戏的媒体杂志，而据你的介绍你们目前的业务应该还是集中于PC上的。那么在将来有没有可能介入家用机平台这种类似的服务呢？

Mr. Liu：哦，关于这个问题我目前能说的是，家用机和电脑游戏的终端毕竟还是很不一样的，这其中要解决的技术差异也比较大。更何况很多主机已经有了他们自己的网络架设，像微软有XBox Live，索尼有PSX等等，而且其实他们已经在做这种类似网络服务的东西了。如果我们能帮忙的话，我个人想最大的一块应该就是在于提供给他们建议和经验，类似于一种参考顾问的角色。

（这是个交互的时代，单机游戏如何在网络的冲击下保持生命力和吸引力，Digital Bus的服务正是一条途径。那么更多的作为TV gamer，我们也有理由期望家用机平台可以很快地走上广泛网络终端服务的道路。当然这其中很可能我们见不到Digital Bus的身影，因为可以想象这几家大厂商不会轻易把网络架设和运营服务交给别人来做，不过单纯作为玩家来讲，有服务、有质量、有保证就好，又何必太在意后面的人是谁呢。）




Blister娱乐有限公司的总裁Paul Poutanen是一个相当风趣以及和善的人，当我们去采访他的时候，他甚至主动拿起我们当时最新一期的杂志在镜头前面做秀宣传。对于这家企业我们中国的玩家和读者恐怕也是了解不多，它是总部设在加拿大阿尔伯达省卡尔加里市（Calgary, Alberda, Canada）的一家游戏公司，他们的主要产品是基于GPS定位技术的手机游戏。手机游戏？这正是目前游戏产业中的一个增长点，而且在国内也正是蓬勃发展的势头，我们很高兴能在采访中找到这样一个契合点。

——我们本来以为你们将会是制做具体手机游戏内容的公司，但从手中的资料来看似乎不是这样？

Paul：我们的业务其实是提供一个技术平台，就好像微软的XBox这样，当然区别在于我们的平台是无形的，还是需要手机这样的具体物质基础的。然后我们的目的就是期望找到合作伙伴愿意采用我们的技术来开发后继游戏产品。

——在交流中我们注意到你相当强调这是一种基于"定位"技术的游戏，请问具体该如何理解呢？

Paul：关于"定位"其实也很好理解，就以我们自己制作的首个基于这种技术的商业产品《剑鱼》来说吧，它表面上来看就是一款普通的钓鱼游戏，不过其最大的区别就是玩家自己也需要实际移动。比如手机上会说右前方80米有鱼，那么你就确实需要向那个方向走大约80米才有可能钓到这条鱼。这其中，实际距离在虚拟中的体现就要靠GPS定位技术来实现了。

（这确实是个富有创意的想法，至少使人感到很新奇。我们在现实中也需要跑路？按Poutanen总裁的说法就是，对于在休息的闲暇时光中，或者饭后散步的时候，就可以玩这个游戏，这样消遣和锻炼的目的都达到了。）

——那你们这次来中国的目的应该就是寻求可能的授权制作商了？

Paul：是的，不过同时我们也希望有机会在中国推广和普及这种定位手机游戏。

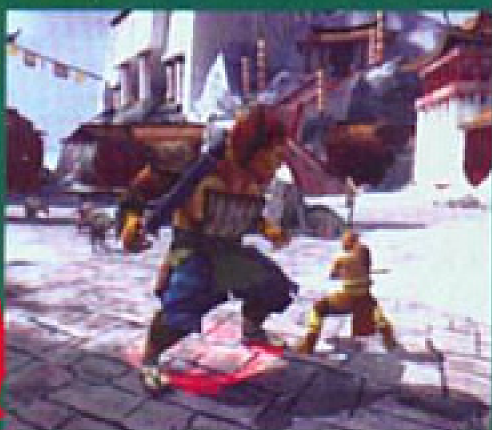
——那么不知你有没有考虑过这样一个问题，就是中国的GPS定位系统相对普及率还很低，这对游戏的普及肯定会造成问题。

Paul：这个我们当然想过，不过科技的发展速度确实是难以预测的，中国的发展速度会怎样，谁也不好说。就比如在加拿大，一年前手机里同样基本都没有GPS定位功能，但一年后的今天，几乎所有的手机提供商都



Blister Ent. 总裁 Paul Poutanen

## 《翡翠帝国》体验



从简短的一刻钟流程来看，《翡翠帝国》最大的特点就是上手容易。也许是DEMO版的缘故，游戏几乎没什么难度，只要是个懂点游戏的人，通过是没有丝毫问题的。

■ 有点优点

可能没有大场景，但画面流畅度很好。游戏场景表面看来很开阔，风格清新。敌人数量很多，尤其是刚打起来的时候，角色能做不少花哨的动作，会导致你顾不上仔细看场地面积。整段DEMO下来，仔细体味之后，才感觉制作方还是采取了比较投机的做法。游戏场地实际面积并不大，战斗是分区域进行的。基本方式就是打完一个场景的敌人后，通过出口，再进入下一个场景。这样做的好处自然也很明显，省下足够多的内存后，游戏进行得非常流畅，战斗气氛够火爆的。

■ 动作华丽，很东方

应该讲，所谓说《翡翠帝国》是东方风格的游戏，与其讲这种风格体现在了风光和景色上，倒不如说是中国功夫渗透了这种风格的精髓。主角的每个招式，都体现出了中华武术的柔美刚强，就观赏性来说，的确比西老们直来直去的搏击优雅许多。同时，游戏似乎还把东方武术的精髓，尤其是中国功夫身上一些花架子也带到了游戏中，以至于经常能看到主角明显已经打不着对手，却

已经在机器里预制了芯片，这已经可以说是基本配置之一了。而这个芯片本身的价值，或者说成本，也就是大约7美元左右。那么一项现在对于中国普通用户还比较遥远的技术，完全可能在不久的将来变得很普及。

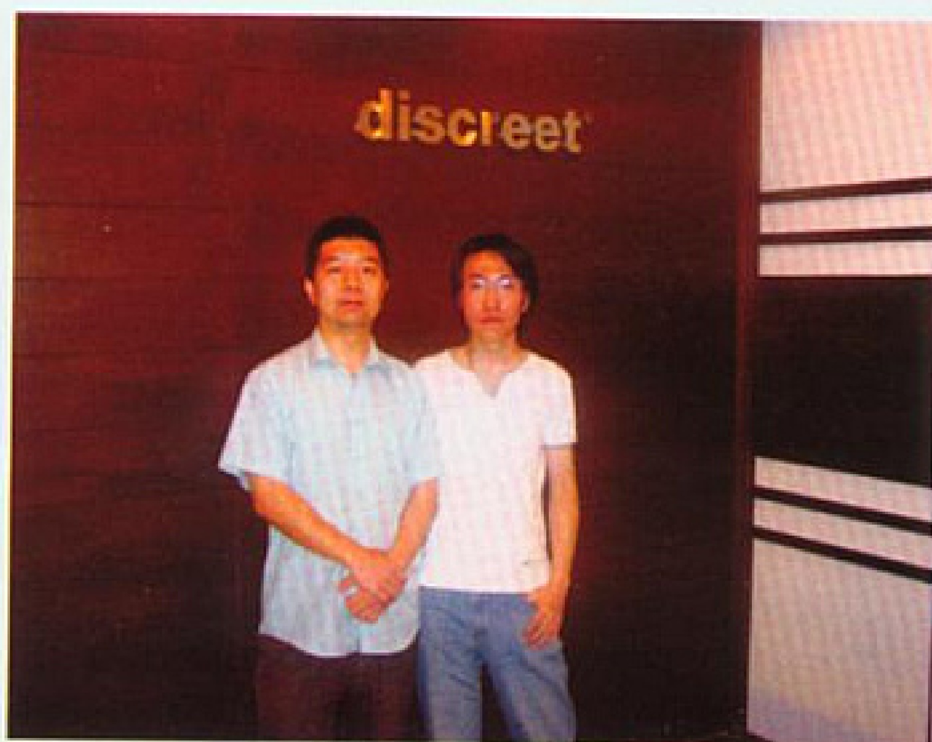
（这个观点粗看之下似乎类比得并不恰当，人家北美是什么样的经济和科技发展状况？不过仔细想一想，就在我们中国，几年前手机的普及率又是怎样一个状况，而时至今日它不也是几乎变成人们心中的默认基本配置？所以这个GPS在普通国民中的发展速度，还真不好说。至少，我们这个跟风儿的毛病是很严重的……）

由于谈话的重心比较集中，所以内容也就相对简短一些。在采访结束后Poutanen总裁还非常友好地请我们用他的手机来试玩这款《钓鱼》游戏，当然了，由于网络的关系，在中国就只好玩"单机版"了。Poutanen先生说如果有网络配合的话，还会有地区排行榜的设定。比如说分别以北京、上海或者其它城市为单位，可以评选出诸如周冠军、月冠军等等——看谁在这个期限内钓到的鱼最大，这对于玩家而言也是一种动力。

这个"试玩单机版"对于钓鱼中收放线的把握制作得还是很不错的，就是可惜手机经常死机。当然了，"这是手机的问题，它到中国来似乎受潮了，你刚才已经看到我成功地钓上来一条鱼。"这个……记者在这里就不便透露这款水土不服的手机是什么牌子了，不过说实话，这个夏天北京确实够湿热的。



# 敬请领教3DS MAX的魅力




对于这家公司你可以陌生，但对于它的主力产品你绝对应该听说过，那就是3DS MAX，世界上主流的视觉效果以及三维动画的数字编辑制作软件之一。并且不用怀疑，这也是属于加拿大的公司，隶属于Autodesk。

本来曾以为公司本身也许与游戏并不会有较深的接触，因为事先猜测对于他们来说只是行销这套图形制作软件，而客户的背景可以是五花八门，而他们也没必要对所有的客户自身的业务有很多了解。但一谈之下才知道，原来对于Discreet来说，来源于游戏产业的订单占他们最大的市场份额，大约有60%。而他们的服务对象主要就是游戏开发厂商，在3DS MAX软件中有很多是专门为游戏开发设计的功能。这个认识远远超出我们当初的预料。

在一款游戏中玩家可能完全看不到Discreet及其产品的身影——我们对于一款游戏的技术根源也许最远就是说到它的引擎——这是由某家游戏公司开发的。但其实在这背后呢，图像中的三维建模、光影特效等等这些更为基本的元素又是怎么产生的呢？很多就是靠3DS MAX，其中也包括我们中国玩家非常熟悉的一些知名游戏，比如《鬼武者3》的片头动画，又比如《潜龙谍影·双蛇》的过场画面，都有这套软件的功劳。如果你是一位有志于从技术方面进入游戏界的人，那么就很有必要着重学习一下3DS MAX了。

在交谈中更为吸引我们的是Discreet公司开发了一套称为G MAX的东西，这可以就看成是3DS MAX的简化版，而且它还是免费的。普通人都可以通过对G MAX的了解从而熟悉3DS MAX的使用和操作。G MAX的最大魅力在于可以基于某款游戏由玩家自己制作个性化的人物、背景甚至世界，然后可以通过存储为那个游戏的格式从而将其导回游戏中，然后就可以在正式产品中玩到自己的作品。上面这个过程，只要相应的游戏厂商为你的G MAX制做一个对应的接口就可以实现。怎么样？是不是很诱人？现在很多的大牌游戏也都为G MAX做了这样的支持，比如《Quake》和《Doom》系列。对于玩家而言，这种官方支持的"修改"自然可以得到乐趣，而且如果技术水平确实够高，是可能由此真正地踏入游戏业，成为游戏的制作者或者开发人的。在交谈中Discreet公司的应用销售工程师也表达了有机会可以同媒体进行合作和宣传以发掘中国本土的游戏技术人才的意愿。

其实还有另外的公司和企业参加了这次的加拿大游戏产业见面暨研讨会，比如Alias公司，他们的玛雅（Maya）系列产品同样也是主流的图形制作处理软件之一。又比如In Light公司，他们与迪斯尼公司有良好的合作关系，工作重点主要在儿童的教育及游戏产品上，只是他们的市场受众定位相对于本刊的读者来说实在小了点儿——3~6岁……



依然在做鹞子翻身的高难杂耍。

另外，人物的攻击判定似乎也有些问题。由于角色动作华丽，幅度大，所以经常会有除拳脚外，身体其它部位与敌人发生接触的情况。但似乎只要挨上角色做攻击状态时候的身体，对方就会受到创伤。这点设计似乎就将功夫的威力大幅增加，当然这也是目前许多美版游戏的通病。身体对敌人的损伤程度是否有别于拳脚？一些细节问题，《翡翠帝国》似乎没有做好。

■ 操作简捷，很西方

虽然是加拿大公司，但他们跟美国几乎就是同一个市场，自然也有同一个口味。游戏的操作是很简单的，攻击连续技无非就是不同按键的组合而已。X+A或者A+B同时按下，可以发出必杀技。

游戏中，人物移动依靠左摇杆，十字键用来选择攻击模式，右摇杆用来控制镜头。

游戏左上角除了血槽外，还有一个能量槽，只要能量槽里还有能量，就可以发出必杀技。能量补充是靠打死敌人后，获取敌人留下的蓝球（跟魔颤很像）。按下Y键可以进入慢动作结界（跟"黑客帝国"非常相似）。

在DEMO版的最后，角色可以变身成一个巨大的怪物（跟"鬼武者"相似），变身的具体机理，看起来跟电影"范赫辛"里主人公变身为狼人的形象非常相似。

这次代表团的访华是由加拿大大使馆出面组织的，这也足见他们对开拓中国市场和资源的决心。游戏是一项会带来切实经济利益的产业，我们都期待着国内市场可以在越来越多的交流中逐步正规化和国际化。

# 育碧上海制作室

Ubisoft Shanghai Studio

## 中国最具潜质的游戏开发公司

责编/小沛



↑这是育碧最新制作的logo。

今年夏天，育碧上海制作室宣布扩大机构，预计招聘150名有志于游戏开发事业的人才。为此，7月16日育碧上海制作室邀请了包括《电软》在内的多家杂志媒体对此进行报道。借着这个近距离接触的机会，我们也对育碧公司以及育碧上海制作室有了一个深入的了解。下面就请玩家以及有兴趣加入育碧的读者，随我们一同走进育碧，了解育碧上海工作室。

### 育碧全球

育碧公司1986成立于法国巴黎，目前是全球第二大开发队伍，同时又是全球领先的游戏开发商，出版商，及发行商，以及欧洲第二大电子游戏出版商。旗下的2350名员工遍布全球22个国家。仅2003至04财政年度（截止3月31日）年销售收入达50.8亿欧元，与上年度45.3亿同比增长22.5%，其股票已经在法国巴黎上市。可见，育碧公司目前的实力以及未来的发展潜力都是不容小视的，绝对是游戏开发者的天堂。

以上是育碧全球公司的大体情况，相信对于玩家来说，更关注于育碧公司开发过哪些游戏。作为全球第二大游戏开发队伍，育碧出品的游戏多达1000余款。其中强有力的品牌有：Chessmaster、雷曼、工人物语、神秘岛、波斯王子、幽灵行动、彩虹六号、分裂细胞等等。现在，育碧在全球范围广募良才，为的也是搜集更多的新鲜创意，在以后开发更多好游戏。育碧这次扩张的动作如此之大，我们绝对有理由期待，在未来育碧能够给我们带来更多的惊喜！




### 育碧上海

此次应邀参观育碧上海工作室，我们同样惊叹于在中国内地竟然有如此专业和实力强劲的游戏开发队伍！育碧上海工作室成立于1997年6月，拥有250名专业人才，预计2005年员工人数将达到400名，占有整个育碧集团总人数的23%，因而是中国目前最大及最具影响力的游戏开发商，也是首家惟一集创意和制作于一身的全球性完整职能工作室，现已跻身于全球顶级制作室之列。完全由上海制作的项目有：分裂细胞(PS2)、分裂细胞—明日潘多拉(Xbox)、幽灵行动(PS2)、彩虹六号(PS2)等20个基于各个平台，种类多样的游戏。今年制作的分裂细胞续，以及一款新游戏更将基于新一代的平台(Xbox2)。可以说，育碧上海工作室是引领世界游戏行业的中国公司！


↑育碧上海工作室的工作场景。


↑育碧上海制作的游戏曾多次获奖。

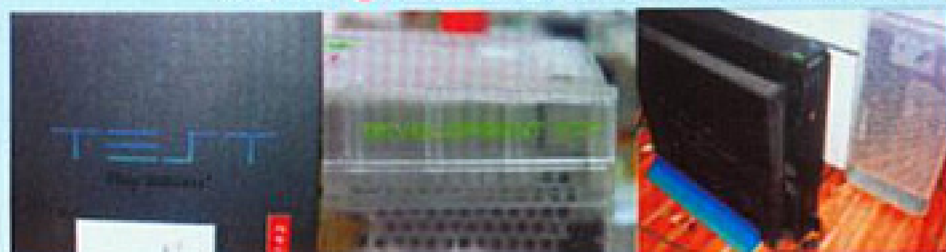



↑育碧上海工作室的总经理戈翎女士。
←游戏的音效设计师在为来访的记者们介绍育碧上海的声音测试设备。

### 育碧上海人力资源和环境概况



●240专业设计人员，平均年龄26岁，平均工作年限4.2年。●制作团队来自中国及海外的顶级人才分别致力于不同的专业领域。●技术和人才的国际化，不断的技术交流和知识共享。●育碧有理想的利润率。●有能力成为继加拿大之后的育碧全球第二大制作室。●项目开发应用最新的技术。●员工定期参与世界性的行业展览会，如E3。●致力于培养年轻的设计专家，员工拥有充分的能力发挥空间和职业发展机会。●育碧支持全球的职位轮换，员工有机会到其他国家的设计室工作和学习。●育碧拥有一整套员工培训计划，为员工创造积极的学习环境。●崇尚公平。在育碧上海制作室人人都有同等的发展机会。●鼓励创新及革新，为在游戏行业内有两年工作经验的专业人才提供两个月的额外工资作为签约奖金。●有丰富的员工活动和预算，如每月一次的员工活动(聚餐，电影)，兴趣小组活动(摄影)，旅游等。●为员工创造愉快的工作环境，并提供国际专业机构的语言培训。




在育碧上海工作室采访参观的时候，我们的确被那种专业的工作氛围所吸引。不光是先进的游戏开发设备，还有知识经验丰富的国内外专家，这让我们不禁感叹：这真是一个制造梦的地方！左图的游戏开发测试机您见过吗？



2004年10月，育碧上海工作室将要搬到浦西5000平方米的新办公楼，到时，工作的环境将会更加完善。

**育碧公司网址**
www.ubisoft.com.cn
www.ubisoft.com

# 电子游戏软件 编辑点评 NEW GAME CROSS REVIEW

7月10日→7月25日 2004

评论人：PERFECT、宇部、飞月、无无


PERFECT


宇部


飞月


无无

## 天诛 红

发售日：2004年7月22日

原名：天誅 紅



机种：PS2
厂商：FromSoftware
类型：ACT
媒体：DVD

《天诛》系列的第4作，新主角"凛"的登场无疑是本作最大的卖点。除了原有的忍术动作和潜入乐趣以外，忍杀乱舞、新忍具等要素的加入也颇具诱惑力，中文版更将在8月登场。

**PERFECT：** 沿袭了3代的画面引擎，情节洗练简短，难度也没有大的调整，因此玩家完全可以把"红"看成是3代的任务篇。也许是受到了世嘉"杀阵"的影响，本作加入了可以同时攻击多个目标的"忍杀乱舞"，不过在游戏过程中却并不实用，显得有些牵强。平心而论，天诛系列的几部作品都有不少灵感的火花，但还远不能进入大作的殿堂，视点、画面等问题仍然有待提高。

**宇部：** 本作的剧情与图像引擎都延续自前作，因此不会给玩家带来太大的惊喜，有些"资料片"的味道。不过感觉这一代的天诛表现出了更加浓厚的日本传统浮世绘风格，从舞台设计到动画演出以及台词方面都能充分体会到。另外新加入的教学模式可以让初玩本系列的玩家轻松上手。一击必杀的「忍杀」系统使游戏的爽快感更加明显。

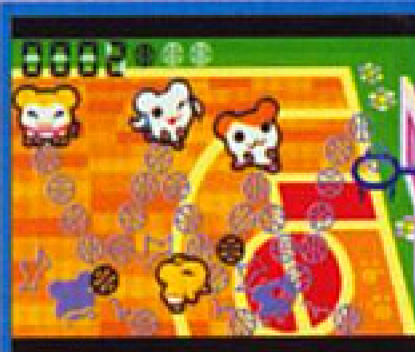
**飞月：** 力丸由新角色"凛"取而代之，两名女性挑大梁的本作，少了一份沉稳多了一份灵巧简练。除了保持以前的紧张刺激、操作流畅依旧外，经过改良的奥义习得和忍术评价系统非常体贴人意，同时忍杀多个敌人的忍杀乱舞使出来的感觉更是爽快。而交替操作双主角的设定，也使得剧情更加曲折富有张力。

**无无：** 天诛系列的最新作，将潜入和暗杀奉为唯一宗旨的游戏。本作中各项要素都做了很多强化，可以说游戏变得更丰富了。但不知是不是为了吸引新手，游戏的难度有点降低了，这难免会让老玩家觉得有点不过瘾。而观摩了编辑各位同仁的打法后，我觉得本作应改名为"天诛无双"了……

## 仓鼠太郎运动会

发售日：2004年7月15日

原名：とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ



机种：GBA
厂商：任天堂
类型：ACT
媒体：卡带

以仓鼠太郎、虹仓鼠等众多可爱的仓鼠为主角，在众多体育运动项目中努力获得金牌，游戏轻松幽默，同时加入了育成要素，虽然是低龄向的作品但不失水准。

**PERFECT：** 一直以"小品级"身份登场的仓鼠君始终都是小朋友和女孩的专利，因此虽然被冠以"运动会"的名头，但实际的游戏内容却并没有想象中的那样刺激。仓鼠滚圆的造型仍然是比较有杀伤力的卖点，而游戏的节奏也像仓鼠的性格一样——缓慢而悠闲。"运动会"上的项目规则大多与真实比赛相左，几乎就是一些简化到极点的迷你游戏。与实际游戏相比，欣赏仓鼠君的个人秀似乎更有吸引力。

**宇部：** 在掌机上已经无数次亮相的可爱仓鼠又与大家见面了，不过这次的游戏类型偏向了运动，看来宠物的瘦身行动也不慢。作品的画面风格还是以往那种温馨可人的色调，非常适合低年龄或女性玩家，十分的悠闲自在。即使在运动会上也没有现实那样紧张，不过爽快感还是很明显的。只是不满意作品的拖沓节奏。

**飞月：** 超级可爱的虹仓鼠、小蝴蝶结、仓鼠太郎又登场了。本作几乎可以说是一堆体育迷你游戏的大集合，跳远、扔铅球、撑杆跳，不仅项目五花八门，每只仓鼠的表情也都惟妙惟肖性格鲜明，此外还有"彩虹少女"等新角色前来助阵。虽然游戏对白均为日文假名，但基本上并不影响玩家进行游戏。尽管类型不同，但相信喜欢《虹色大行进》的玩家一定也会爱上本作。

**无无：** 嗯，总而言之，实在是太可爱了。这些小仓鼠的玩偶早已占据了我们的小床，现在又开始侵略我们的GBA了。游戏是以运动会为主题，其中包含了很多种小游戏，个个都是玩法简单却又让人欲罢不能。游戏中有丰富的收集要素，原作的各著名人物也都会登场，实在是FANS们的必备。

## 续 我们的太阳 太阳少年加戈

发售日：2004年7月22日

原名：続 ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ



机种：GBA
厂商：KONAMI
类型：RPG
媒体：卡带

利用阳光作为能源的革命性游戏《我们的太阳》的最新作，玩家仍将扮演加戈猎杀黑暗中的敌人，还可亲自打造出更多的新型武器。新作对应通信对战，最多可供4人同时游戏。

**PERFECT：** 秉承了小岛秀夫的严谨作风，以"阳光浴"为卖点的"我们的太阳"一直是玩家所推崇的游戏。由于需要收集阳光，GBA的便携乐趣也得以进一步体现。2代增加了锻造系统，利用太阳的能量可以锻造出剑、矛、锤三种武器，数量达到60种。而前作中对于空间感的独到描写，以及漂亮的黄、蓝色调也得到了完美保留。更重要的是，2代对于前玩家的追求则把这个系列造就成了真正意义上的大作。

**宇部：** 沿袭了前作深受欢迎的太阳感光系统，可以用卡带的感光器收集日光能量来进行战斗的新感觉RPG游戏。续作更强化了日光感应器的作用，并加入了全新的系统和更多种类的武器，使冒险的乐趣有所提升。画面上除了主角的服装有所变化外，战斗中魔法的表现非常的绚丽，充分发挥了GBA的硬件机能。提醒一句，外出收集阳光别忘了涂防晒油。

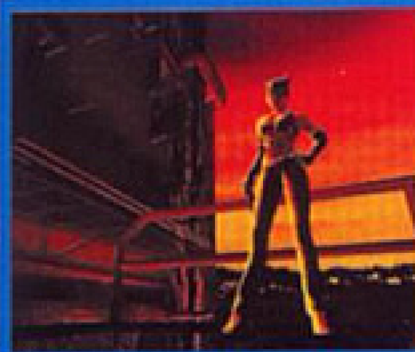
**飞月：** 新作仍然利用阳光感应器将大自然融入到游戏当中，玩家不仅要吸收阳光作为能源，地域、时间、季节也将对游戏产生影响，这个创意至今仍然是无人能及。本作除了加强解谜要素外，利用"太阳治制"系统还可以打造太阳剑、太阳锤等前作中没有的新武器应付不同的关卡。要说今年夏天玩什么游戏最合适，当之无愧的首选绝对是这款《续 我们的太阳》。

**无无：** 个性游戏的第2弹，说实话这个游戏的创意还是相当不错的，并避免了在家玩游戏所带来的肥胖隐患，并可按日本的地区调整光线接受器的敏感度。但可惜在日本反响一般，就更别说在我国了，就算有正版也完全享受不到按地域调整光线敏感度的乐趣。操作也没能逃脱宿命，没有光线的支持本作等于半个废品。

## 猫女

发售日：2004年7月22日

原名：CatWoman



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：ACT
媒体：DVD

借电影版《猫女》上市的热潮同时推出的动作游戏，游戏吸取了大量电影中的剧情和场景，动作感十足视觉效果独特，喜欢原作和动作游戏的玩家不妨一试。

**PERFECT：** 与同名电影票房惨败所对应的是，猫女在游戏中恐怕也难以博得玩家的喝彩。作为应景之作，本作并没有找到一个明显标新立异的突破口，画面水平中庸，操作僵硬，动作种类也没有想象中丰富。最主要的是，从电影中照搬来的一些攻击方式显得非常牵强，而情节的发展也缺乏峰回路转的悬念。除非是对猫女抱有特殊情感的人，否则难以在其中找到投入的理由。

**宇部：** 又一款改编自好莱坞电影的同名游戏，借助PS2的机能，制作小组为玩家呈现出相当逼真的电影视觉效果，整个作品的光效异常出色。游戏以动作和解谜为主，真实再现了猫女的经典动作和其冒险的舞台。但是作品的难度偏低，导致可重复性很差，游戏的平衡度值得商榷。还有就是操作主角总觉得有点僵硬。

**飞月：** 既然是性感的哈里贝瑞登台演出，还有什么可以犹豫的？游戏的场景根据电影设计而来，但剧情链接稍显欠缺。不过人物动作还是很有看头的，猫女在电影中的经典招式都被实现，游戏难度也不高，容易通关则是这类游戏的特点。猫女矫捷灵巧的姿态也做得惟妙惟肖，推荐电影爱好者上手一试。

**无无：** 又是根据当红的欧美电影改编而来的游戏，故事有点类似超人，只是换成了女性。游戏视角以斜45度为主，手感还算勉勉强强，猫女可以在大厦间攀爬跳跃，用自己的一身本领与坏人坏事做斗争。只是她的装束和以鞭子为武器难逃有女王倾向的嫌疑……而近日本作票房暗淡的消息传来，更使得Fans们只能跟游戏较劲了。

电子游戏软件

编辑 点评

7月10日 → 7月25日

NEW GAME CROSS REVIEW

2004

评论人













## 数码恶魔传说 AVATAR TUNER

发售日：2004年7月15日

原名：Digital Devil Saga アバタール・チューナー



机种：PS2
厂商：ATLUS
类型：RPG
媒体：DVD

本作承袭了《真·女神转生》系列一贯的世界观，系统上大幅革新，取消了原有的仲魔交涉、合体等采用了吞噬敌人掌握技巧的系统，而豪华的声优阵容更是不可错过。

游戏应该说是做了相当大程度的简化，仲魔系统的完全取消使得玩家需要考虑的事情大幅减少，提高了上手度。可以说是Atlus对于市场的一次妥协。不过实际上游戏进入后半的时候难度相比之下仍然较高，并不是如开始所想得那样一马平川，其它系统设置方面基本延续了真3，并且向当前的流行趋势靠拢。多“人”共同行动以及首次引入了语音的设定使得游戏的亲和力大幅上升。

现在，就连RPG，也要分出“伪非”跟“核心”两个领域了，而本作无疑是要属于后一个圈子，尽管看得出来，它希望向前一个圈子靠拢。也许是为了迎合更多玩家的口味，本作取消了“女神”系列一贯坚持的“仲魔”系统，全部战斗主要都由主人公来完成。画面也更加干净靓丽。希望其这种转变能给自己带来好的运气。

女神转生系列的最新作，这次的画面比前作更为柔和顺滑，噪点和锯齿掩饰的效果也很不错。游戏中的场景更加宽阔，迷宫也是更加复杂，不过作为补偿，本作的记录点与回复点也相应地增加了不少。由于没有了仲魔和恶魔馆，系列FANS可能多少会有些失望吧。另外就是通关后的画面过于简单，好容易打穿结果还来不及品味就已经完了。

该作描述的是一行4人在进入了一片未知领域后，意外遭受到不明物体“TUBOMI”的攻击，并因此唤醒他们体内的恶魔本质……。这款游戏革新了之前系列中的“合体”、“交涉”等系统，代之以“吞噬”系统，玩家只要打败对手，并将之“吞噬”，就能拥有更多的魔法技能。总体说来，还是进步不小。

## 实况力量职业棒球11

发售日：2004年7月15日

原名：実況パワフルプロ野球11



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：DVD

增加了大量新动作的《实况棒球》系列最新作，游戏不仅保持了惯有的Q版风格，细节处也进行了改良，选手的育成要素和事件更加丰富，战略性更强。

可以说是日本国民级游戏之一，当然对于国内玩家来说这种非主流运动游戏本身就不太讨好，更何况游戏的人设又实在是可爱到让人哭笑不得的程度。一屏幕的馒头和包子似乎表明了游戏有意的Q版轻松路线。不过系统设定方面还是相当严谨和复杂的，如果想认真玩的话恐怕要先对棒球规则好好了解一下并且多做磨练。

无话可说的经典系列，经典就经典在你八成是玩不惯他，但却有无数日本玩家对其钟爱有佳。从SFC上开始，画面就几乎原地踏步的这个系列，不但每年都会固定推出，而且每年都会固定有人掏钱，这也许就是习惯的力量吧。推荐给那些喜爱棒球类游戏的玩家们。

本系列一惯的风格就是其可爱的卡通风格，不过可别小看了这群Q版角色们，比赛时候的激烈程度绝对不会亚于现实中的比赛！虽然画面与前作相比进步不大，不过人物的细节动作刻画则是更加细腻了。另外最有趣的就是本作不仅是一部棒球游戏，玩家还可以在“我的人生”模式中体验作为一名职业棒球选手的真实生活。

实况野球一贯的经典 Q 版卡通造型已经深入人心，比起前作角色的动作，本作更提升了 70 %，因而人物的表现更加活灵活现，并加入了多种特殊能力。前代广受好评的“My Life”模式，在本代中除了将其独立出来之外，也增加了一定的内容，从中，玩家可以体验一名职棒选手的人生历程。

## 鱼仔 抢救水塘大作战

发售日：2004年7月15日

原名：うお 七つの水と传说のヌシ



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ACT+AVG
媒体：DVD

扮演被河童长老挑选出的水塘救世主——一只平凡的鱼，一边寻找“传说之主”一边体验弱肉强食的水世界生活的另类动作游戏。中日文版同时发售，此次我们点评的是日文版。

SCE确实对制作清新的另类概念游戏情有独钟，本作的推出再次证明了这一点，用尽可能简单的操作构建出轻松单纯的冒险世界，在充满了温馨的水里操作鱼儿进行游戏绝对是非常的老少皆宜。作品内容虽然简单，但解谜系统也是玩家需要接受的挑战。值得一提的是，游戏中登场的水中生物类型相当的丰富。消夏佳品，强烈推荐。

很清新的游戏风格，虽然操作上稍有点僵硬，但整体表现仍旧强眼。SCE在制作这种另类风格游戏上，确实有自己的一套。同类游戏，除了去年根据电影《海底总动员》改编的作品外，几乎寻找不到同样的题材。虽然故事主线很陈旧，无非就是四处“除暴安良”，但把环境放在池塘后，清新改变了一切。

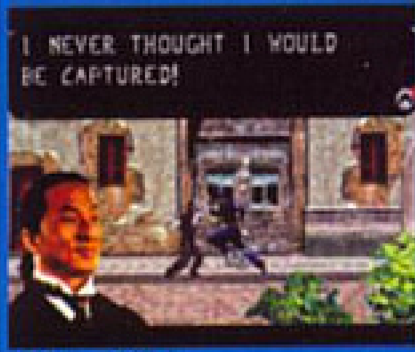
让一只小鱼仔来担负起拯救水中世界的任务，这个设定本身就有些离奇。游戏中的操作比较简单，画面也是相当温馨，谜题不少却都是非常的简单，稍微动一动脑就能轻易解开。除了要小心钓鱼者们四处布下的陷阱之外，还得小心突然窜出来的凶恶天敌。游戏中出现的各种生物都是来源于现实生活之中，一共有106种之多。

这款作品以正统动作游戏的方式叙述了一段温馨又不乏刺激的冒险故事。在本作中抛弃了复杂的操作，但是动作依然丰富。可以说是简单动作与轻松解谜的巧妙结合。在《鱼仔》里登场的各种生物共有106种，而钓鱼用的拟饵也有100种之多。不言而喻，本作的收集要素也是看点之一！

## 环游地球80天

发售日：2004年7月5日

原名：AROUND THEWORLD 80 DAYS




机种：GBA
厂商：HIP GAMES
类型：ACT
媒体：卡带

根据成龙主演的电影《环游地球80天》改编而来的2D卷轴动作游戏，玩家将扮演成龙玩转世界各地，在法国、土耳其、印度等充满异国风情的舞台上施展拳脚功夫。

从票房惨败的同名电影改编而来，主要卖点当然是成龙大哥的加盟。不过从游戏的表现来说，根本没有体现出什么出彩的动作性，拳脚的设计极其简陋，场景关卡也是生搬硬套，没有什么亮点。敌方角色也没什么特点，有时还会重复出现，很是难缠。不过本作的画面还是有一定的水准，算是惟一的可取之处吧。

理论上讲，由成龙拍摄的片子，理应做成动作游戏。不过本作动作得太过简单，虽然有GBA上硬件能力不足的原因可以说话，但总共就一个拳，一个脚加一个跳的动作模式，完全看不出成龙的功夫。而且按照场景硬切关卡的设置也有问题，小关中的敌人会无限重复出现，人物控制又太活，稍不留神，就得跟敌人重新无聊地打一圈。

成龙大哥的电影还没看到，游戏倒是已经先体验过一番了。游戏画面实在是让人大失所望，伪3D画面制作得相当粗糙，人物的细节勾画也很不到位。人物基本动作虽然稍嫌简单，不过游戏的流畅性以及剧情衔接的紧凑程度都做得相当不错。每个关卡中集齐“东西南北”就可以增加生命上限，采用密码接关。若非仗着电影的名头，恐怕本作早已无人问津。

现在根据电影改编的游戏越来越多了，本作不用说，又是成龙大哥的电影游戏版。故事在电影的基础上略有改编，冲着成龙大哥的号召力，我玩了几关。但是不得不说，除了画面不错之外，本作在众多GBA动作游戏面前显得太渺小了，主要是打斗的感觉太差，人物有种漂浮感，动作不够丰富。这6分是给“龙哥”的！

# 电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

7月10日～7月25日 2004

发售日 / 游戏 / 评论

评论人


北斗


PERFECT


彩火


小沛

## 街头霸王III 三度冲击

发售日：2004年7月22日

原名：Street Fighter III Third Strike



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：FTG
媒体：DVD

经过街机版和DC版的洗炼之后，《街头霸王 Ⅲ 三度冲击》终于登陆PS2，无需多言人手必须。需要提醒大家的是限定版将附送全彩攻略和特典DVD。

**北斗 9**
2D格斗游戏至高杰作再现。虽然自己是个格斗游戏准菜鸟，对其的了解更多是限于理论层面上的，不过面对街霸最终之作的超高平衡性和严谨性仍然感到十分震撼。身边很多朋友都对街霸颇有研究，自己耳濡目染的也就对这一系列产生了特殊的关注。虽然现在新型FTG并起，不过相信很多老玩家都割舍不掉这一份延续了十几年的情感吧。等候多年它的最后一作终于从DC来到了PS2上。

**PERFECT 9**
无论在任何一种平台，推出任何一部作品，街霸总能博得最多的掌声与喝彩。更何况是已经登峰造极的《街霸3 3rd》。应该说，该游戏的出现填补了PS2上2D格斗游戏的不足，而百分之百的移植度则更加让人没有拒绝的理由。游戏对于严密性的把握恰到好处，在严谨的设定背后有意无意地保留了一些不严密地方，从而使对战变得有趣好玩。如果在几年前，街霸3肯定会更加举足轻重。

**彩火 8**
完全移植的这款作品，已是正统二维格斗游戏里的巅峰之作，虽然没有丝毫强化，令人难免有骗钱的感觉，但实际上想想，就算他改的花里胡梢，也绝对不会有不是FANS的人会青睐于他。干脆就赚死忠的钱好了。反正目前DC已经差不多被淘汰完毕，PS2版重新顶上，街霸的神奇，还会在这群人中间，传递下去。

**小沛 9**
2D格斗神作驾临PS2！这是和SF2X并列2D格斗最高峰的作品，当年的DC版曾轰动一时，原版盘更是洛阳纸贵，千金难求。本作则以DC版为蓝本，做到了完全移植，感觉技巧的判定并无特大变化，原先的FANS们依然可以拿这个版本苦练。游戏的品质没有任何挑剔的必要，只是拥有很大纪念意义的本作却没有增加什么附加模式，有点美中不足。

## 洛克人周年收藏集

发售日：2004年6月22日

原名：MEGAMAN ANNIVERSARY COLLECTION



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

《洛克人》15周年的纪念合集，收录了包括几款初代作品在内的共10款游戏，画面、操作到各种秘技也被完全移植了下来，喜欢该系列的老玩家不妨人手。

**北斗 9**
真的很怀念，本作一举囊括多款洛克人作品。游戏真的是"完全移植"，画面音效关卡等等全都和FC时代一模一样，但是用PS2的手柄玩起来感觉还真是怪怪的。既然是完全移植的合集作品，那移植水平不可能有任何问题，甚至连秘技都仍然和当年一样。大家要做的就是要再度重温一下当年经典，这就足够了。推荐喜欢该系列的老玩家人手。

**PERFECT 7**
真正经典游戏的纪念合集同样会受到业界与玩家的尊重。尽管洛克人周年纪念版没有街霸15年来得辉煌，但是仍然代表了一个游戏时代的变迁。从这层意义上讲，无论如何该游戏也是值得收藏的——尽管其实际的游戏意义已经不大。合集收录了10款洛克人游戏，推荐大家怀着怀旧的心情去重温旧梦。当你看到略显生涩的初代作品时，不知是否会感叹游戏业界的世事变迁。

**彩火 7**
作为一款经典的动作游戏，《洛克人》系列可谓是历史悠久，相信大多数玩家都会或多或少的错过一、两款作品，而这款合集正好弥补了这种遗憾。游戏的移植度相当高，尤其是几款初代作品那熟悉的画面更是让人觉得倍感亲切，再加上厂商也加入了不少的隐藏要素，玩起来更有动力。该系列的老FANS不容错过。

**小沛 6**
个人对洛克人的评分更多的并不是冲着游戏素质去的，只是因为它的"炒饭"嫌疑实在明显。这张盘的推出倒是可以满足一些玩家的怀旧情结，也方便一些人做出收集。其实从另一个角度想炒饭也没有什么不好的，至少它可以留住历史，让新一代的玩家了解到原来过去还有这些经典。只不过C社最近似乎过于留连这个了，与前几年原创作品连发的时代前后判若两人。

## 怪物召唤士

发售日：2004年7月15日

原名：モンスターサマナー



机种：GBA
厂商：ARTIN
类型：SLG
媒体：卡带

为了成为一流的召唤士，根据战况召唤各种族的怪物，操纵它们实时与敌人展开大规模的战斗。游戏在细节上的设定非常细致，战略性和紧张感十足。

**北斗 7**
为了方便新手入门，本作序章部分的教学部分可谓是非常得详细——不过也详细得太过头了，正式进入剧情之前说不定就有人给折磨得想打退堂鼓了。当然，本作在战略设定上还是比较成熟的，基本操作系统继承了前作，敌我双方的怪物也还是一样的可爱。召唤据点的占领仍旧是游戏的关键所在。

**PERFECT 7**
似乎最近游戏的关键词流行"召唤"等等充满了中世纪风味的词汇，而且它们更是SLG或者类SLG游戏的偏爱，应该是由于这些题材可以比较贴切和方便地表现"战略"的概念吧。不过游戏出多了确实会让我这种对于此类游戏而言的边缘玩家感到困惑。游戏的系统综合考虑了相性、地形、"咏唱"时间等多种因素来体现战略性，成长性方面也颇有自主性。

**彩火 7**
近来一款相当不错的战略模拟游戏。玩家可以召唤超过100种以上的怪物，与敌人进行实时战斗。看得出，本作在召唤方式、怪物能力、组建队伍的设定上下了不少功夫，而最后的效果也相当不错。由于在选择指令的时间也会不断流逝，所以要求玩家具有敏锐的判断力，战略性很高，而率领大批怪兽攻占地方领地的感觉也非常畅快。

**小沛 7**
在这款游戏中，玩家扮演的是一名可以召唤出不同种类怪物的召唤士。怪物共有三个种类的：猛兽、龙族、魔鬼，而这三种不同的怪物都有自己的特长，譬如：猛兽擅长物理攻击，龙族则可以使用大地和天空属性攻击，而魔鬼拥有多种属性的咒文。但是本作的操作比较复杂，日文不好的朋友可能必须依靠攻略了。

## 太鼓的达人 集合！祭典！四代目

发售日：2004年7月22日

原名：太鼓の达人 あつまれ！祭りだ！！四代目



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：MUG
媒体：DVD

系列销量超过200万套的音乐游戏《太鼓达人》最新作，游戏收录了共计40首曲目，并追加了新团体战模式"欢乐太鼓合战"以及大量迷你游戏等，消暑推荐！

**北斗 8**
终于又玩到了太鼓达人的最新作，本作的曲目完全更新！像《铁臂阿童木》中的主题曲"Now or Never"以及格克与飞鸟的"YAH YAH YAH"等经典曲目这次也是一并收录。新追加的四个迷你游戏也是相当有趣，特色鲜明。这次的操作感依然是简单明了，一气呵成地利用连击完成曲目的痛快感依然健在。最后，如果用鼓操作的话就更完美了。

**PERFECT 8**
以前只是久闻其名但总是没有什么实质性的接触，要么是因为太忙要么是因为被手边别的游戏抢了时间。其实这款游戏做得真是很亲切，那个可爱的语音解说就让我心头一阵乱跳。其中所选的音乐比之早些年流行的DDR之类别有一番风味。练好了技术的话去街机厅着实可以"炫"一把，只是对于个人家庭而言，如果想追求切实的体感还要再买一个鼓，但其实单用手柄玩也是别有乐趣的。

**彩火 7**
相信《太鼓达人》的魅力没有几个人不被其折服的。新作收录了大量脍炙人口的动画、流行歌曲，连当红的女子十二乐坊也成了鼓点杀手，音乐整体气氛欢快活跃。新增的最多8人同乐的"欢乐太鼓合战"模式使得游戏方式更加多样化。此外，丰富的各类型迷你游戏也是本作亮点之一，"放烟花""西瓜子"等规则简单，又有趣好玩。

**小沛 8**
NAMCO太鼓达人的魅力真是有增无减啊！4代在PS2上的推出为该系列又增色不少！本作收录的流行乐与卡通音乐曲共计40首，并新增了可以进行团体对战的"欢乐太鼓合战"，以达到多人同乐的目的。本作新增了四种迷你游戏，包括"西瓜子"、"花火"、"海鸥"、"直升机"。乐趣绝对超强！

责编/飞月

# J联盟职业球会的创造'04




| PS2 | 厂商：SEGA | 发售日：2004.6.24 |
|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

今天天气不错挺风和日丽的我们晚上有欧洲杯这的确挺爽的我大夜里早早的打开电视机心里琢磨这荷兰的比赛得多么美好呀！这一眨眼的工夫就比赛开始其实俺们这疙瘩足球赛其实挺多的！可你别说要没有转播预告那就难找了我是跋山涉水啊翻山越岭啊好不容易找到一个体育频道我这仔细一看我考真是豁然开朗这××××球场就真没多少人说时迟那是快我就扔下遥控器找了一个凳子就准备看球我这一看不要紧哟差点成残疾原来放的全都是广告我心说，得亏哥们原来我还练过要不然还不被你整成阿白金啊要不然还不被你整成美特斯帮威啊这看球赛还得抓点紧不是于是乎我就换了一个靠后边的台这不一会这台上就坐满了主持人了也只是后面那台主持他多少有点离谱朗读发声训练做得的确刻苦莫非他是传说中的说唱歌手要不这嘴里怎么就唠唠叨叨没完可是自言自语得有时有晌啊你这叨咕叨咕的广东味英语能不能改成默念那边那个主持手机四十和弦可是兄弟你的电话不能接起来没完啊一会功夫你都跑出去五趟了有啥话你不能一气说完呢…………

## 游戏初期优秀球员+连携类型情报

游戏中不同性格类型的球员在一起时会有不同的连携反映，有些类型队员在一起连携很容易长，而有的则连携很难提升，甚至还会相互不满，引发队内混乱。除去能力之外，连携也会直接影响到比赛的结果，甚至有时还可以用高连携来弥补队伍能力上的不足，所以这也是游戏中必须要考虑到的一个元素。

**★基本性格间相性（进队初期状态）：**

| 性格 | 获原 | 鬼茂 | 东条 | 岩城 | 御厨 | 那智 | 阿见 | 高梨 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 获原 | ♥ | … | … | … | … | … | … | … |
| 鬼茂 | … | 骷髅 | … | 骷髅 | … | ♥ | … | 骷髅 |
| 东条 | … | … | … | … | … | … | … | … |
| 岩城 | … | 骷髅 | … | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 | … | 骷髅 |
| 御厨 | … | … | … | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 |
| 那智 | … | ♥ | … | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 |
| 阿见 | … | … | … | … | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 |
| 高梨 | … | 骷髅 | … | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 | 骷髅 |

**★最大连携**

| 性格 | 获原 | 鬼茂 | 东条 | 岩城 | 御厨 | 那智 | 阿见 | 高梨 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 获原 | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ |
| 鬼茂 | ♥ | X | ♥ | X | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ |
| 东条 | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ |
| 岩城 | ♥ | X | ♥ | X | ♥ | ♥ | ♥ | X |
| 御厨 | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | X | ♥ | X |
| 那智 | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | X | ♥ | ♥ | ♥ |
| 阿见 | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ |
| 高梨 | ♥ | ♥ | ♥ | X | X | ♥ | ♥ | X |

从表中可以明显看出获原、东条、阿见3个类型的连携状况最好，如果不考虑对人员的好恶，单从性格出发来组一支队伍的话无疑可以造出一支连携最高的球队，只是恐怕真球迷都不会这么做吧……

### 留学地追加方法最新情报更新！

美国 ロサンゼルスFC
海外远征3回左右
意大利 ACローマ
获得赞助フェンリルランド
ASミラノ
获得选手“アンブロジーニ、バステン、コスタクルタ、マルディーニ”
キエボFC
海外远征4回左右
ピエモンテFC
海外远征7回左右
西班牙 FCバルセロナ
获得选手“グラーフ、プジョル、シャビ、クルーマン”
智利 サンチャゴFC
获得选手“ガスティーヨ、イルールサバル、カゼッタ”
德国 FCブレーメン
获得教练“マテウガ、シャーン、レーハーゲル、ライハーゲル”
FCミュンヘン
获得选手“バラック、カーワン、サリハミジッチ、ショル”
FCレバークーゼン
获得教练“メラトップ、インゲベルト”
巴西 FCフラメンゴ
获得选手“アンドレジーニョ、ジョルジーノ、ジード、ソクラウス”
罗马尼亚 ブカレストFC
获得教练“ペデロビッチ、ピトレスク、ヤルダスク、ルンゲゲリ”

好，确认了基本的连携情况之后我们就可以来看看有哪些优秀的球员符合你的战术思想了，以下就是一些优秀球员的基本情况。

### FW

保持着架空几大神人猖獗的态势，真人里中山拥有罕见的カリスマ特技。

| 姓名 | 连携 | 性格 | 成长 |
|---|---|---|---|
| 阿见达哉 | 阿见 | B | 标准1 |
| 冲合仁 | 东条 | A | 超晚2 |
| 河本鬼茂 | 鬼茂 | B | 持续1 |
| 久保龙彦 | 御厨 | B | 标准3 |
| 高原直泰 | 御厨 | B | 标准3 |
| 黑川耕介 | 高梨 | C | 早熟 |
| 黑部光昭 | 御厨 | B | 标准3 |
| 三浦知良 | 鬼茂 | B | 持续2 |
| 水原清史 | 东条 | A | 标准1 |
| 杉下龙次 | 那智 | A | 标准1 |
| 中山雅史 | 获原 | A | 持续3 |
| 野中不二男 | 岩城 | A | 晚成2 |
| 野田清志 | 岩城 | C | 标准2 |
| 野毛秀树 | 岩城 | B | 超早熟 |
| 山土巢大鸟 | 获原 | A | 早熟3 |
| 西方省吾 | 岩城 | C | 超早熟 |
| 东条英虎 | 东条 | A | 早熟3 |
| 那智清隆 | 那智 | C | 早熟1 |
| 柳泽敦 | 东条 | A | 标准1 |

### OMF

日本队的两个10号中村和松井拥有全世界也没有多少人会的ファンタジスタ特技，中田也是一如既往的强，架空中早坂与一的能力得到了提升。

| 姓名 | 连携 | 性格 | 成长 |
|---|---|---|---|
| 中村俊辅 | 东条 | A | 标准1 |
| 松井大辅 | 高梨 | A | 标准3 |
| 中田英寿 | 鬼茂 | A | 标准3 |
| ラゴス武威 | 获原 | C | 标准1 |
| 奥大介 | 获原 | A | 标准2 |
| 山濑功治 | 获原 | A | 标准3 |
| 水本辉司 | 鬼茂 | C | 标准3 |
| 早坂与一 | 鬼茂 | B | 标准2 |
| 多古真一郎 | 阿见 | B | 晚成2 |
| 藤田俊哉 | 获原 | A | 标准2 |
| 北泽豪 | 获原 | A | 标准3 |
| 牧野高志 | 那智 | C | 早熟2 |
| 本村和也 | 获原 | A | 标准3 |
| 野村大树 | 岩城 | C | 晚成2 |
| 猪贝洋通 | 岩城 | C | 标准5 |
| 森岛宽晃 | 获原 | A | 标准4 |
| 中孝介 | 御厨 | B | 早熟2 |

## SMF

一向是游戏中最缺优秀选手的位置，而去年日本的两位边路王三都主和新井场都改打边后卫了，更使这个位置上的选择变得捉襟见肘了。

| 姓名 | 连携 | 性格 | 成长 |
|---|---|---|---|
| 冈本武次 | 御厨 | B | 标准4 |
| 菊端吾郎 | 阿见 | B | 超早熟 |
| 金子伸俊 | 东条 | A | 标准1 |
| 甲斐雅哉 | 鬼茂 | A | 标准1 |
| 松井贵俊 | 岩城 | C | 超晚2 |
| 石川直宏 | 荻原 | A | 标准3 |
| 藤崎岳夫 | 东条 | B | 早熟3 |
| 立浪重则 | 荻原 | A | 晚成2 |
| 广山望 | 那智 | C | —— |
| 岩本辉雄 | 岩城 | A | 标准1 |

## DMF

后腰倒是一反常态，日本选手的能力得到了极大的提升，随便一个屈指评价的都可以练得很强。

| 姓名 | 连携 | 性格 | 成长 |
|---|---|---|---|
| 阿部勇树 | 荻原 | A | 标准3 |
| 稻本润一 | 御厨 | B | 标准4 |
| 远藤保仁 | 东条 | A | 标准2 |
| 冲秀达 | 御厨 | C | 早熟2 |
| 屋野功 | 阿见 | B | 标准1 |
| 岩城聪史 | 岩城 | C | 标准1 |
| 源京一 | 那智 | A | 标准1 |
| 户田和幸 | 御厨 | B | 标准3 |
| 五十岚宽 | 岩城 | C | 晚成1 |
| 新谷友树 | 御厨 | B | 标准1 |
| 星野光 | 那智 | C | 特殊2 |
| 西村明 | 御厨 | B | 早熟2 |
| 中田浩二 | 东条 | A | 早熟3 |
| 名波浩 | 鬼茂 | A | 标准3 |
| 与田雅武 | 阿见 | B | 早熟2 |

## SDF

日本一向不缺边后卫，而几大架空的能力不降反升，厉害。

| 姓名 | 连携 | 性格 | 成长 |
|---|---|---|---|
| 三都主 | 御厨 | B | 标准4 |
| 新井场彻 | 东条 | A | 标准4 |
| 奥村辰彦 | 鬼茂 | A | 标准1 |
| 海堂大 | 荻原 | A | 晚成2 |
| 鬼头荣一郎 | 东条 | A | 标准3 |
| 御厨亲典 | 御厨 | B | 超晚2 |
| 今桥健儿 | 高梨 | C | 标准1 |
| 松本太郎 | 荻原 | A | 标准1 |
| 须井哲 | 荻原 | C | 标准1 |
| 水原优一 | 鬼茂 | A | 标准4 |
| 池田守 | 御厨 | B | 标准1 |
| 长岛玄次 | 荻原 | A | 晚成2 |
| 都井敏史 | 荻原 | C | 标准1 |
| 南云亮三 | 荻原 | A | 晚成2 |
| 法月恒圣 | 岩城 | C | 标准5 |
| 古沼多喜夫 | 御厨 | C | 超早熟 |
| 鹰山阳 | 荻原 | A | 特殊2 |
| 相马直树 | 东条 | A | 标准2 |
| 市川大佑 | 那智 | C | 早熟1 |
| 龟田慎二 | 鬼茂 | B | 标准1 |

## CDF

也是人材丰富的位置，按自己队伍的情况选用吧。

| 姓名 | 连携 | 性格 | 成长 |
|---|---|---|---|
| 井原正辉 | 鬼茂 | B | 标准4 |
| 宫川ピエール | 荻原 | A | 标准1 |
| 宫本恒靖 | 鬼茂 | B | 标准4 |
| 甲斐纯哉 | 那智 | C | 标准4 |
| 红池流星 | 御厨 | B | 持续1 |
| 高梨升 | 高梨 | C | 晚成2 |
| 秋田丰 | 御厨 | B | 晚成2 |
| 松田直树 | 东条 | A | 标准1 |
| 森崎敬 | 荻原 | A | 标准4 |
| 盛冈匠 | 鬼茂 | A | 标准5 |
| 长尾实之 | 东条 | B | 标准2 |
| 迁元孝允 | 岩城 | B | 超早熟 |
| 荻原忠志 | 荻原 | A | 超早熟 |
| 岬健二 | 岩城 | B | 持续3 |
| 岜久村大誉 | 荻原 | A | 标准3 |
| 柱谷哲二 | 鬼茂 | A | 晚成2 |

## GK

没有什么冷门，几大强人雷打不动，不过这次架空的NO.1成了喜山。

| 姓名 | 连携 | 性格 | 成长 |
|---|---|---|---|
| 横村贤治 | 东条 | A | 标准1 |
| 屋村谦太郎 | 岩城 | C | 标准5 |
| 河本龙将 | 鬼茂 | A | 标准2 |
| 喜山政史 | 东条 | A | 标准1 |
| 佐和凉 | 东条 | A | 标准1 |
| 三神尚纪 | 荻原 | A | 标准1 |
| 石黑幸四郎 | 岩城 | B | 晚成1 |
| 川内义和 | 东条 | A | 标准1 |
| 蜡崎正刚 | 东条 | A | 早熟2 |
| 饭岛润一郎 | 那智 | C | 标准1 |



## 固有球探一览

游戏中的很多能力过人的巨星都不是随便就能挖到的，必须手中有与之对应的球探才可能顺利地与之进行交涉。以下的固有球探均以可直接通过"调查依赖"交涉得到选手为基准确认的，新情报会不断更新，并征集情报中。

**酒手利光**
- 东条英虎
- 野村大树
- 内海功
- 红池流星
- 海堂大

**板野巧**
- 河本鬼茂
- 小野伸二
- 源京一
- 与田雅武
- 森崎敬
- 石黑幸四郎

**三田公幸**
- 野田清志
- 中孝介
- 岜久村大誉

- 今桥健儿
- 鬼头荣一郎
- 三神尚纪

**富士美喜雄**
- 杉下龙次
- 早坂与一
- 源京一
- 迁元孝允
- 佐和凉
- 屋村谦太郎

**御园治树**
- 那智清隆
- 松井贵俊
- 牧野高志
- 猪贝洋通
- 长岛玄次
- 御厨亲典

**岛津大吾**
- ラゴス武威
- 金子伸俊
- 与田雅武
- 岬健二
- 御厨亲典

**大泉太郎**
- 立浪重则
- 甲斐纯哉
- 古沼多喜夫
- 松本太郎
- 喜山政史

**有贺和之**
- 中孝介
- 甲斐雅哉
- 甲斐纯哉
- 武藤均

**久岛康哉**
- 西方省吾
- 甲斐雅哉
- 奥村辰彦
- 三神尚纪

**户家刚史**
- 阿见达哉
- 新谷友树

- 荻原忠志
- 岬健二
- 织田典幸
- 喜山政史

**丸藤洋佑**
- 东条英虎
- 中田英寿
- 岩城聪史
- [illegible]
- 法月恒圣

**雷村贵昭**
- 仓元信隆
- 奥村辰彦
- 长岛玄次
- 屋村谦太郎

**凑纯平**
- 野毛秀树
- 松山淳
- 内海功
- 屋野功
- 海堂大

**水木智生**
- 河本鬼茂
- 野中不二男
- 都仓彰

- 辻元孝允
- 鬼头荣一郎
- 工藤京介
- 河本龙将
- 东登志男
- 野毛秀树
- ラゴス武威
- 藤村正伸
- 荻原忠志
- 森崎敬
- 宫川ピエール
- 佐和凉
- 岛田淳己
- 矢野龙马
- 新谷友树
- 野村大树
- 立浪重则
- 法月恒圣
- 河本龙将
- 工藤正辉
- 冲合仁
- 杉下龙次
- 池田守
- 鹰山阳
- 关山太一郎
- 屋野功
- 红池流星
- 高梨升
- 须井哲
- 饭田健二
- 多田章弘

- 今桥健儿
- 司宗次郎
- 长尾实之
- 西井贤
- 中岛亮辅
- 西方省吾
- 矢冲田翔
- 富城佑哉
- 巢山哲朗
- 野田清志
- 瑞岛武士
- 光村真澄
- 藤村正伸
- 定家广太
- 蒲田昂
- 星野光
- 世古左京
- 伊集院浩
- 仓元信隆
- 矢冲田翔
- 水城知宏
- 白井行弘
- 金子伸俊
- 山内忠义
- 难波清一
- 尾村八彦
- 金丸英男
- 安田三郎
- 饭田健二
- 小口弘和
- 阿见达哉

- 增永杉
- 釜名光雄
- 关口圭一郎
- 桶沼由好
- 黑川耕介
- 古坂崇
- 野中不二男
- 人见俊哉
- 舞菌昌树
- 乙黑寿士
- 冲秀达
- 宫川ピエール
- 水原优一
- 南云亮三
- 西原圣二
- 黑川耕介
- 冲合仁
- 早坂与一
- 东太郎
- 片桐诚
- 鹰山阳
- 原田修二
- 尾村八彦
- 胜浦义夫
- 久保幸裕
- 牧野高志
- 川内义和
- 嵋崎直隆
- 本村和也
- 武石幸一
- 尾坂加津夫

- 须井哲
- 山内忠义
- 小松秀次
- 本村和也
- 大林翔
- 与那岭ジョー
- 猪贝洋通
- 田栗光秀
- 下平光树
- 秋元阳一郎
- 南云亮三
- 织田典幸
- 饭岛润一郎
- 池肋武德
- 南部拓司
- 水本辉司
- 釜名光雄
- 南宫隆良
- 冲秀达
- 五十岚宽
- 越野欣二
- 山土巢大鸟
- 古坂崇
- 不二田肃辅
- 久永贞广
- 野田清志
- 不二田肃辅
- 世久村大誉
- 小长谷忠
- 山土巢大鸟
- 横村贤治

■球探 ■前锋 ■攻击中场 ■防守中场 ■中后卫 ■边后卫 ■门将

下面是国外球探的详细情报，他们可以找到的大多都是非常强力的海外选手，只要资金允许，最好要招至帐下，顺带说一句球员颜色的对应位置是和日本一样的。

**★南美**

- 巴西
- デラルーショ
- ロナウド
- ガンジャ
- パパ
- タストン
- ジード
- ロベルト・カルロス
- ジュリダン
- エレ
- タストン
- ジード
- ロナウジーニョ
- ファルク
- セレゾン
- チッタータ
- ローマン
- ファルク
- セレゾン
- テッシオ
- リバウド
- ザザ
- カフー

- ギマラネス
- ローマン
- ジョイルジャーノ
- アデマール
- ドゥッカ
- ピレー
- ジョイルジャーノ
- ドゥッカ
- 阿根廷
- ジウスト
- デステファン
- ケンダル
- D.マルドラド
- サムエル
- サムレラ
- デステファン
- D.マルドラド
- シボレ
- バルバイ
- ケンダル
- ディナス
- D.マルドラド
- パサーリャ

- ビルマヨル
- モレナ
- ヴェロン
- F.レドンド
- サネッティ
- ジョルタス
- モレナ
- スカービレ
- パサーリャ
- ジェリー
- トンペリーノ
- サビオラ
- ジェリー
- サネッティ
- ヴィクトル
- リケルメ
- F.レドンド
- アラビレーズ
- 哥伦比亚
- コヴィラ
- ラインダース
- カフー
- バルダーニ

- 乌拉圭
- マグレイロ
- レコバ

**★西欧**

- 爱尔兰
- ヘブリン
- ロイ・キーン
- イアン・ハート
- 威尔士
- ロイル
- ギグス
- 英格兰
- ハーパス
- ケルガン
- マリッシュ
- ガッシュ
- エドガー
- ジェラード
- アイヴァン
- ロイ・キーン
- ベッカム
- グラット
- オーウェン

- テイマー
- マリッシュ
- ガッシュ
- ジェラード
- ピンチクリフ
- チャールズ
- ケルガン
- ロブセン
- エドガー
- スパンルー
- チャールズ
- オーウェン
- レッカー
- テイマー
- リオ・ファーディナント
- ギリンガム
- ベルファアスト
- ジェラード
- 苏格兰
- デイリーウッド
- ラー
- ジャニング
- 比利时
- ガルホーム
- シフォン
- ボフ
- パドローム
- 法国
- エンカリ
- ピエラ
- アンリ
- ジダン
- ミシェル
- ジュリアス
- バルボモ
- トレゼゲ
- フォンテイン
- ミシェル
- デュキャナン
- デュマ
- アンリ
- ピエール
- ピレス
- グラベガ
- トレセゲ
- デジャルダン
- ティラム
- 西班牙
- ケスマル
- ロナウド
- ラウール
- ジダン
- ロベルト・カルロス
- エルクレス
- デステファン
- ルイーザ
- グラーフ
- コロナド
- ラウール

- バトラゲーニョ
- I.エルゲラ
- メンディエタ
- パスゲレ
- リケルメ
- サビオラ
- アイマール
- 葡萄牙
- エスメラ
- エスタシオ
- フィーゴ
- ルイ・コスタ
- ソウザ
- コルーニャ
- ソウザ
- セルジオ・コンセイソン
- ルイ・コスタ
- 荷兰
- フォッチセン
- バステン
- グラーフ
- フォーリット
- クルーマン
- メドマン
- バステン
- グラーフ
- フォーリット
- リッカート
- クルーマン
- エブケータ
- ベルカンブ
- ファンニステルローイ
- ゼンデン
- シフォン
- スタム
- ヤミロフセン
- エンセンブリーク
- バステン
- ネッブ
- フォンヘネハン
- リッカート
- バーン
- ナイレン
- エンセンブリーク
- キースケンス
- セードルフ
- ダービッツ
- ウィルニード
- 小野伸二
- コク
- F.デ・ブール
- ファン・デル・サル
- 意大利
- クリカーロ
- スピアジオ
- シレオ
- ボクネッリ
- ジャンペーラ
- コスタクルタ

- パンチ
- マルディーニ
- シルビオ
- ピエリ
- マンテイリ
- ジャンペーラ
- ミシェル
- シレオ
- マルディーニ
- ファケットー
- ジャントーレ
- オリビネリ
- ガブレット
- トッティ
- ロゼイ
- パンチ
- バウアー
- ブッフォン
- ゾンガ
- ツエネ
- ピエリ
- デルピエロ
- ロゼイ
- ネスタ
- F.カンナバーロ
- キレーニ
- デルピエロ
- R.バッジオ
- ブッフォン
- カルピーニ
- マンテイリ
- シレオ
- トルド
- ボンコネーゼ
- R.バッジオ
- スキレッチ
- F.カンナバーロ
- ゾンガ
- 德国
- ギール
- G.ミューレン
- エレ
- K.ルンゲ
- バウアー
- メーヤー
- ケーナス
- クリスチャン
- G.ミューレン
- ベラート
- エフェンベルグ
- ブライナー
- ボクツ
- ブラーメン
- バウアー
- メーヤー
- ハーゲル
- K.ルンゲ
- シェスター
- ネットアー

- バラック
- メーヤー
- ヤロン
- ゲフダー
- コーワン
- マリウス
- マティアス
- ブラーメン
- バゲバイヤー
- リンドバーグ
- エフェンベルク
- ヘスラー
- ゼルダー
- キルシュテン
- コーフェン
- B.シュナイダー
- ブライナー
- ボクツ
- 丹麦
- モルデンセン
- アランセン
- B.ニストロップ
- トマソン
- M.ニストロップ
- 挪威
- ギデムソン
- ディセーバ
- ミノフスキー
- 瑞典
- ジェールマン
- リュングベル

**★东欧**

- 波兰
- ボチアン
- ラコ
- パニュック
- 捷克
- ペチョベク
- ネジェドニー
- ネドベド
- ロシツキー
- ブストス
- ムレブスキー
- ネドベド
- ロシツキー
- 克罗地亚
- クラジッチ
- タジ
- ボロン
- アルニ
- 塞尔维亚与黑山共和国
- クシマビッチ
- スコイトビッチ
- ケズマン
- ラビチエビッチ
- ミハイロビッチ
- 俄罗斯
- コルモフ
- ヤロン

| 保加利亚 |
|---|
| ヤジコフ |
| ストニコフ |
| フンバルト |
| ベネフ |
| ポツコフ |
| ストニコフ |
| ベネフ |
| 乌克兰 |

| ヤチレンコ |
|---|
| シェフチェンコ |
| プロヘン |
| ブラノフ |
| 匈牙利 |
| ギュトル |
| ブストス |
| フンバルト |
| コシティ |

| グロスキー |
|---|
| 尼日利亚 |
| ミコネム |
| カヌ |
| オコチャ |
| S.オリセー |
| カムアプ |
| カヌ |
| オコチャ |

| 塞内加尔 |
|---|
| チャタル |
| ディウフ |
| 澳大利亚 |
| デイブソン |
| ビドゥカ |
| キューウエル |



## 等级4的俱乐部设施

通常情况下俱乐部的各设施只能发展成3级，但在拥有一些好教练时，他们会根据自己的性格或战术需要要求你设置等级4的设施。等级4的设施要花费更多的钱，但效果会比等级3的设施要强很多。一般流程为，在你拥有某名教练，且他所希望升级为4级的设施现在是3级，且你有足够的金钱来升级，则他会要求与你对话(面会一栏中出蓝色“!”，对话时出现“施设要请”一项，选择之并与之对话后，秘书就会拿出等级4的俱乐部设施建设计划书了。需要注意的是只能建设一个4级设施，所以到底要建哪种就要好好考虑了。下面是一些4级设施的基本情报。

| 设施名 | 建设费用 | 教练类型 | 主要希望教练 |
|---|---|---|---|
| ハイテクジム | 30亿 | 重视个人技术 | ガシーレ、サンティーニ、ダボーニ、トムシエ、フィリップ、ベルゴスケ |
| 流水プール | 15亿 | 重视身体 | ザニ、デューガ、トラッティーニ |
| リハビリルーム | 30亿 | 重视状态 | バンティス、ピッピョ、レッピ |
| メンタルトレーニング室 | 15亿 | 重视心理素质 | アランコス、オフタス、ケーベル、ディバージョ |
| レストラン | 15亿 | 重视直觉 | ドイム、ポアンキ、モツラナ |
| ジャグジー | 15亿 | 重视位置感 | イズモ、セイジ、ラメール、ランリ、ネルシノフ、添島隆士 |
| データ解析室 | 20亿 | 重视战术 | キャスミ、コールマンス、ゼルベルガー、ミクレス |
| 游戏场 | 15亿 | 重视连携 | アングスト、ギアンチ、キッツベルト、ドンエ、ベルデック、河本鬼茂 |
| メディカルチェック室 | 20亿 | 平均型 | ジョケ、チュッタ、パチャマンテ |



## 集训地效果及追加方法补完

经过初步调查，发现集训地并不是像前作那样随留学地的增加而增加，有些是需满足一定条件才会追加，且不会有MAIL提示。下面把那些确定了的不随留学地而增加的集训地追加方法和一些新的集训地的效果公布一下。

★追加：

| 集训地 | 方法 |
|---|---|
| ブエノスアイレスFC | 赞助“森泉制纸” |
| ACローマ | 赞助“XXトラベル” |
| パルマFC | 远征4次左右 |
| ボローニャFC | 远征4次左右 |
| ロンドンFC | 赞助“カノウ银行” |
| グアヤキルFC | 远征3次左右 |
| ロッテルダムFC | 赞助“ファーストエアトラベル” |
| ドーハFC | 获得教练“オフタス” |
| エヌグFC | 赞助“日の浦石油” |

★效果：

| 集训地 | 攻击 | 防守 | 战术 | 阵型 | 身体 | 连携 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ヨハネスバーグ | B | C | B | C | C | B |
| ブエノスアイレスFC | A | A | C | C | C | ★ |
| ASミラノ | C | C | B | A | X | B |
| ミラノFC | C | B | B | C | C | – |
| マンチェスターFC | B | C | B | B | C | ★ |
| ロンドンFC | C | C | B | C | C | C |
| FCキエフ | C | C | B | C | A | B |
| モンテビデオ | B | C | A | C | C | X |
| ロッテルダムFC | C | A | C | C | C | B |
| ドーハFC | C | C | A | C | A | X |
| FCバルセロナ | A | B | C | C | B | B |
| バレンシアFC | X | B | B | C | A | X |
| ダカールFC | B | C | B | C | A | ★ |
| FCプラハ | X | C | A | B | C | B |
| FCミュンヘン | C | C | A | A | A | B |
| イスタンブールSC | A | B | B | C | X | B |
| エヌグFC | C | C | C | C | A | X |
| ACモナコ | C | B | B | C | C | B |
| パリFC | A | B | C | X | – | – |
| メキシコシティFC | C | C | B | C | C | X |
| アムステルダムFC | C | C | A | B | B | ★ |



## 著名球队的球衣的编辑方法

有自己的个性当然好，但对于那些死忠饭死来说这些资料就会有用了，首先是大神阿森纳，无败夺冠呀，天下无敌！我拜……

**HOME**

シャツ：24　エリ：4
1stCOLOR：红　2ndCOLOR：白
3rdCOLOR：红
パンツ：19　1stCOLOR：白
2ndCOLOR：红　3rdCOLOR：白
ソックス：6　1stCOLOR：白
2ndCOLOR：红
ナンバー：12　UNIFORM：白
PANTS：红

**AWAY**

シャツ：6　エリ：2
1stCOLOR：黄　2ndCOLOR：蓝
3rdCOLOR：蓝
パンツ：3　1stCOLOR：蓝
2ndCOLOR：蓝　3rdCOLOR：蓝
ソックス：6　1stCOLOR：黄
2ndCOLOR：蓝
ナンバー：12　UNIFORM：蓝
PANTS：白

可说是世界最强球队，能力和阿森不相上下帅哥云集的AC大神。

**HOME**

シャツ：18　エリ：1
1stCOLOR：红　2ndCOLOR：黑
3rdCOLOR：黑
パンツ：9　1stCOLOR：白
2ndCOLOR：黑　3rdCOLOR：黑
ソックス：3　1stCOLOR：黑
2ndCOLOR：红
ナンバー：3　UNIFORM：白
PANTS：白

赛季中兴，由天才迪尼奥、野猪戴维斯、小兔兔萨维奥拉和里杰卡尔德大神领军的巴萨新王朝。

**HOME**

シャツ：17　エリ：4
1stCOLOR：红紫　2ndCOLOR：紫
3rdCOLOR：紫
パンツ：3　1stCOLOR：紫
2ndCOLOR：黑　3rdCOLOR：黑
ソックス：7　1stCOLOR：紫
2ndCOLOR：红紫
ナンバー：2　UNIFORM：黄
PANTS：黑

荷兰足球重镇，巨星加工厂阿贾克斯。

シャツ：30　エリ：2
1stCOLOR：红　2ndCOLOR：白
3rdCOLOR：白
パンツ：3　1stCOLOR：白



一世界强豪阿的队服，不仅在游戏开始时能选择，后面还有变更的机会。

2ndCOLOR：黑　3rdCOLOR：蓝
ソックス：3　1stCOLOR：白
2ndCOLOR：红
ナンバー：15　UNIFORM：白
PANTS：白

世界上最具攻击力的最强国家队阿根廷。

シャツ：17　エリ：1
1stCOLOR：白　2ndCOLOR：天蓝
3rdCOLOR：黑
パンツ：6　1stCOLOR：黑
2ndCOLOR：白　3rdCOLOR：白
ソックス：3　1stCOLOR：白
2ndCOLOR：白
ナンバー：3　UNIFORM：黑
PANTS：白

# 最强之路！留学全讲座

终于讲到球会系列最重要最深度的地方了，没错，这就是留学。就算获得了再强的选手，如果不好好育成的话也很难将其培养成实力超群的巨星，以下就对留学做一个解说。

**1.为什么要留学？**

每个选手都有自己的能力，目前日本官方攻略上普遍公布的是球员的极限能力，也就是说只有在完美的培育下才能达到的能力上限。这里需要导入的概念就是假限界，既在通常的训练和比赛的培养模式下，所有队员最大只能达到他的假限界能力，而这个假限界能力又通常要比极限能力低（比如极限能力是A，但假限界只有B）。所以如果想要达到其极限能力，就一定要打破这个假限界，既增加球员能力的限界值。而留学要做的，就是这个工作。

**2.留学地的分类是？**

增加限界值有很多方法，比如通过一些助教的特殊训练、集训等，但效果最显著的，莫过于去限界型的留学地留学了。留学地一般分为实能力、平均和限界3种，顾名思义，实能力提升的是队员的实际能力，限界则着重于限界值的提升，而平均则介于二者之间，都有所提升但效果都不甚显著。形象点说，把球员能力比为水，实能力留学为往里加水，而限界型则是提升容器的容量。2个球员同时去留学，可能在刚留学回来的一段时间里实能力的球员能力要高，但经过一段时间后去限界型的球员的能力提升将是实能力望尘莫及的。

**3.基本的留学原则**

从前作开始，每个球员的留学次数没有了限制，但随着次数的增加效果会越来越不显著，所以我建议值得培养的球员一留去限界型，二留在按其位置及成长状况进行能力弥补。而实能力则用于对某急缺位置上队员的短期培养，留学时间最好在1年以内。

但同时，在比赛中所提升的能力和所培养的位置感又是不能忽视的，所以建议的培养方法是：20出头时获得——经过1年左右的比赛培养——留学——回国后再经过1年左右的实战——根据其能力发展情况进行补强。

**4.球员的成长期**

光按上面的原则还远不够，同时要考虑球员的成长期。每个球员都有自己的成长高峰期，只有在高峰期时派出留学才能取得最佳效果，不可能等到七老八十的再出去留学回来还能成神。每个球员都有自己的成长类型（前表中有列项），每个成长类型中又有各自的成长高峰期，在球员能力评价第二行中就是他的成长评语，这个攻略也是以此为基准。在出现"今がまさに成长のピーク"、"最近急激に力を伸ばしてきている"时就是球员成长最快的时候，但时间也比较短，如果等到这个时机再送走就稍微有点晚，赶在高峰的前1年走是比较理想的。所以根据下面的列表算准时机留学，才能取得最佳效果（列表仅列出主要成长期）。



↑遇上强人又怕练废怎么办？不用费心想，留学吧！

**★成长力最高的几个时期的评价：**

| 评语 | 成长力 |
|---|---|
| 今がまさに成长のピーク | S |
| 最近急激に力を伸ばしてきている | A |
| 选手として最盛期を迎えている | B |
| 成长著しく日增しにたくましく成长 | C |
| 高いレベルで成长を续けてる | D |

## ★早熟

这类的特点就是成长期来得很早，需要在年轻时就送走留学，所以对取得时机的要求很高，通常在25岁之后就开始衰退了。早熟的3个类型成长期比较一致，只是部分评语不同，为节约版面就不单列了。

| 年龄 | 超早熟 | 早熟1、2、3 |
|---|---|---|
| 16~18 | 最近急激に力を伸ばしてきている | これからの本格的な成长が乐しみ |
| 19~21 | 今がまさに成长のピーク | 最近急激に力を伸ばしてきている |
| 22~24 | 高いレベルで成长を续けている | 今がまさに成长のピーク |
| 25~27 | 开始衰退 | 高いレベルで成长を续けている |
| 28~ | —— | 开始衰退 |

## ★标准

其实是非常的不标准，最没谱的类型也就是这个了。1、2还算典型，20几岁前半段成长，30岁出头衰落，而3、4则接近于持续型，成长期很长，5则更像个早熟了。

| 年龄 | 标准1 | 标准2 |
|---|---|---|
| 19~21 | まだ経验は浅いが徐々に伸びている | 最近急激に力を伸ばしてきている |
| 22~24 | 成长著しく日增しにたくましく成长 | 最近急激に力を伸ばしてきている |
| 25~27 | 今がまさに成长のピーク | 选手として最盛期を迎えている |
| 28~30 | 选手として最盛期を迎えている | 高いレベルで成长を续けている |
| 30~ | 开始衰退 | 开始衰退 |

| 年龄 | 标准3 | 标准4 |
|---|---|---|
| 22~24 | 最近急激に力を伸ばしてきている | 最近急激に力を伸ばしてきている |
| 25~27 | 成长著しく日增しにたくましく成长 | 成长著しく日增しにたくましく成长 |
| 28~30 | 选手として最盛期を迎えている | 今がまさに成长のピーク |
| 31~33 | 高いレベルで成长を续けている | 高いレベルで成长を续けている |
| 34~36 | 高いレベルで成长を续けている | 开始衰退 |
| 37~ | 开始衰退 | —— |

| 年龄 | 标准5 |
|---|---|
| 16~18 | 最近急激に力を伸ばしてきている |
| 19~21 | 成长著しく日增しにたくましく成长 |
| 22~24 | 成长著しく日增しにたくましく成长 |
| 25~27 | 选手として最盛期を迎えている |
| 28~30 | 高いレベルで成长を续けている |
| 31~ | 开始衰退 |



↑冲合仁的成长类型就比较麻烦，属于晚成类，成长高峰要在30岁后才到，留学时机很难掌握。

## ★晚成

大器晚成型的，成长期来的都在25岁之后。超晚成的高峰居然在34岁左右才来，真是让人等到家了，因为留学时机很难把握，练起来有一定难度。

| 年龄 | 晚成1 | 晚成2 |
|---|---|---|
| 25~27 | 日增しに能力が高まっている | 最近急激に力を伸ばしてきている |
| 28~30 | 高いレベルで成长を续けている | 高いレベルで成长を续けている |
| 31~33 | 今がまさに成长のピーク | 选手として最盛期を迎えている |
| 34~36 | 高いレベルで成长を续けている | 高いレベルで成长を续けている |
| 37~ | 开始衰退 | 开始衰退 |

| 年龄 | 超晚成1 | 超晚成2 |
|---|---|---|
| 31~33 | 最近急激に力を伸ばしてきている | 成长著しく日增しにたくましく成长 |
| 34~36 | 今がまさに成长のピーク | 今がまさに成长のピーク |
| 37~39 | 高いレベルで成长を续けている | 高いレベルで成长を续けている |
| 40~42 | 高いレベルで成长を续けている | 开始衰退 |

## ★特殊成长类型

分持续和特殊波动2种，持续类是标准3的强化，非常好的成长类型，成长期持续得非常长，也很好练，这里就不列表了。而波动型的……实在是不好练，成长没个准谱，如果看到有"成长に不安定さを感じる"评语的就是特殊1（波动型）没错，实在不好练，而特殊2还要稍微好一点。



↑找准留学时机是成功的关键。

| 年龄 | 特殊2 |
|---|---|
| 19~21 | 最近急激に力を伸ばしてきている |
| 22~24 | 最近急激に力を伸ばしてきている |
| 25~27 | 高いレベルで成长を续けている |
| 28~30 | とどまることなく成长を续けている |
| 31~33 | 高いレベルで成长を续けている |
| 34~ | 开始衰退 |

**5.位置别留学全解说**

●FW　相对是最容易成神的一个，基本上坚持ダカールFC的中心地位就没有错。

ダカールFC　没有任何说的，神级留学地雄风依旧，只要是要加身体和攻击的话往这扔就没错啦，ストライカー系的首选。多句嘴像球王老马这样的狂攻型OMF也大可送这里，反正他防守本来就低，效果绝不差。

イスタンブールSC　土耳其的俱乐部，边路攻击的老大。这里主要适合ウイング类的前锋，惟一要注意的就是要练到有一定基础再去这里，最好练到

世界完全战力再走。还有就是这其实是SMF的首选，其边路能力加的非常多，但攻击减的也狠，在SMF的情况下要小考虑一下。不过对前锋来说也还没什么。

**プレシアFC**　当今足坛硕果仅存的神级球星R·巴乔所在的球队，这个留学的效果也宛若忧郁王子的性格，不温不火，能力上升得不高不低，而且是培养ファンタジスタ的最好地方。推荐所有技术出色的FW和OMF二留补强时来这里，对个人技术的提升有着绝大的效果。

**●OMF**　强人很多的位置，也是比较难练的位置，好在有大神FCポルト撑腰。

**FCポルト**　不用说了，只要是中路的MF都可以发配这里，但其攻守平衡以及全能的能力增加绝对不是他人可及的，加上又是限界型，队员回来之后将会非常好练。另外组织攻击型的DMF也可以来这里，这样中场组织所需的能力就齐备了。

**リヨンFC**　有了神级的其他都不是特别重要了也，法国的两个留学地里昂和モナコ都是比较偏重进攻，里昂加攻击战术要比モナコ多，但身体几乎完全不加，哎，难选啊，还不如直接FCポルト算了。

↑球王老马比较特殊，如果单纯地把他当做一个前锋来练会容易一些。

**FCベオグラード**　米哈所在的国家，对身体有减，但战术进攻，尤其是传球和定位球技术加的非常多。在定位球非常重要的本作中如果你想培养一个好定位球手的话就去这里没错，不过最好是二留去补一下。

**●DMF**　对球员能力要求最高的位置，这个位置上的强人真是少之又少，而随着フルハムFC的弱化，搞得本作的DMF真的很难留，还是去FCポルト吧。

**フルハムFC**　前作中DMF、CDF的最强留学地，但本作中不仅效果有所减弱，时间也改为了1年限定，但好在位置感和防守技术等加的还不少，如果嫌FCポルト防守加的少的话不如去这里补一下，CDF也可以去这里补一下。

↑球员在最鼎盛期的时候说明其已到达水平顶峰，但衰退也会很快到来。

**●SMF**　有イスタンブールSC就可以了，如果得不到那3个教练的话可以先雇一个土尔其或罗马尼亚的教练，然后在助教里找，没有的话把助教扶正后再找，直到找到……

**●SDF**

**モンテビデオ**　有了乌拉圭的这个地方就OK了，攻守平衡，边路位置加得很强，真的是非常完美！什么？找不到那几个教练？用上面的办法啊……

**SCサンパウロ**　真是个火星留学地，实能力不说，对前锋什么的加的也不多。但歪打正着，对SDF还是很有效果的，只是千万别忘了这是一个实能力，还有这是一火星留学地……

**●CDF**　随着フルハムFC的弱化，实在是不知道去哪好了……好在フルハムFC二留还是不错的。

↑能把球扔到自己门里去的门将啊，哇哈哈！大家一定要买来练练！

**エヌゲFC**　没办法了，本想把这个留到万能型的再说，可本作CDF一留只能勉强先来这里了。其实尼日利亚的这个地方还是很好的，对身体和所有位置所需的能力都有提升，所以在没有好留学地之前所有的位置都可以来这里顶一下，只是需要二留再补一下就是了。

**ドルトムントFC**　想练成リベロ（自由人）的话就二留来这里就行了，攻击防守和统率都有的加，绝对强。

**●GK**　感觉本作中GK真的很好练，能力直奔着防守就去了，爽！

**アスンシオンFC**　没的说，来这里吧，绝对让你放心，就是攻击减的有点狠。如果你的门将是屈村或坎波斯这样的攻击门将的话，就一留エヌゲFC吧，别屈了才。

↑"飞人"克鲁伊夫，综合实力强过球王，是全攻全守战术的完美体现。

**●战术**

**ロンドンFC**　半年就足够了，日本队员普遍欠缺的战术问题一下就搞定了。别犹豫，送你的队员去英超无敌队吧，只要是二留。

**ASミラノ**　后卫的最强二留地，什么都别说，只要你队员是世界顶级那就别让他们去非洲扶贫了，二留去这里吧，最强联赛的冠军将还给你一个后防铁闸。

## 惊天BUG！购入超强队员的方法！

SEGA还真是体贴，前作有套票BUG，这次又来了这么一出，只是这个BUG多少有点离谱了……方法为接任国家队教练，在每2年有一次机会在11-12有一次跨月的比赛机会，我们知道一般你在国家队招入某个队员，他在国家队时的能力是要比他实际能力要强的，尤其是国奥的队员这点更明显。而你在11月中，国家队出发时与某位被选进国家队的队员开始交涉，并交涉成功的话，那他在12月入队的时候，能力将保持他在国家队时的水平！绝对让你咂舌，无论是能力还是位置感。尤其是国奥的队员，如果用这个办法甚至能直接买来20出头的屈指！这样的话日本架空成神也就不是梦了！只是似乎这个法子有点太那个了！要点：需要有一定的金钱和固有球探，且4年里只有2次机会。

↑决定这个BUG的实用度的因素，一个是钱多，一个是要有好球探。

## 面会不满消除法之最后补完！

上期刊登了面会的消除法，后来在经过更多的摸索，又发现了几点：首先如果队员话很少，且坐下来就翘腿，那80%以上就是B型。表情偏于沉静的，其实多半是C型，A型队员有时反应倒会比较激烈，而如果队员叉着手的话则多数为C型。

下面是关于队长问题的回答里的关键词，主要是为了区分B和C型，A型找"。"就OK了。找准这些词语就可以准确地解决不满了：

**球员间关系相处不好**

●B：·……キャプテンの仕事だ
·なんの为のキャプテンだ？……
·……发挥しろ！
●C：·……？
·……练习を取り入れよう！
·……焼肉パーティでもやるか。

**★对于出场时间的不满**

●B：·……使えないのだ！
·……考虑できない选手はいらない。
·……选手を使うわけにはいかない。
●C：·监督の起用法を变える……
·……必ずチャンスを与えるから。
·……そろそろ试合に出すつもりだった。

**阵型COMBO**

本作中最新加入的要素，其实这都是对世界上各成功阵型战术的COSPLAY，只要相应阵型中相应位置上球员的特技按一定规律排列，就可以发动"阵型COMBO！"！发动后在战术画面的左上角有"COMBO"字样，且全体队员能力都会加强，特定位置上球员的能力也会加强！绝对是苦战时打开局面的不二法宝，而且与教练能力无关，与球员位置无关，只要拥有要求的技能就OK。下面把目前得知的阵型"COMBO"情报公布一下，大家可以根据自己的阵型和球员情况来选择使用。

**フラット3（'02年日本3后卫战术）**

| 阵型 | 所有3后卫+中场DV | FW/MF | — |
|---|---|---|---|
| | | DF | L |
| プレス | ON | FW线 | 下 |
| | | DF线 | 上 |
| 战术 | —— | | |
| 配置 | DMFダイナモ+ボランチ　DF中间フラットDF，两边为ラインDF，GK攻击的GK | | |

**カテナチオ（意大利混凝土防反）**

| 阵型 | 5-3-2 1V | FW/MF | — |
|---|---|---|---|
| | | DF | S |
| プレス | —— | FW线 | 上 |
| | | DF线 | 下 |
| 战术 | カウンター | | |
| 配置 | FW一人ストライカー　DMF单后腰，ダイナモ　DF拖后ウォール，2个中后卫ストッパー，2边后卫サイドバック　GKオーソドックス | | |

**アルビセレステスタイル（01年阿根廷）**

| 阵型 | 3-4-3 1V | MF | A |
|---|---|---|---|
| | | DF | S |
| プレス | ON | DF线 | 上/中 |
| 战术 | 中央突破 | | |
| 配置 | FW突前ストライカー，后面2个要セカンドストライカー和ドリブラー　SMFアタッカー+ウイングバック | | |

**セリエスタイル（意甲经典阵型）**

| 阵型 | 3-5-2 DV | MF | C |
|---|---|---|---|
| プレス | ON | DF线 | 上 |
| 战术 | カウンター | | |
| 配置 | FW一个ストライカー　DMF 2ダイナモ（或ダイナモ+ボランチ，但此时ダイナモ要和ストライカー保持垂直位置）　SMF 2ウイングバック | | |

在这里无无特别感谢lawson.t的大力协助、完全实况的道家隐士的精神支援以及所有参与测试工作的朋友们，同志们辛苦了！

■文责/无无

# SILENT HILL 4 THE ROOM

原以为本作的穿关要素很少，没想到还是挖出了不少东西。4代的后台系统设定还是颇有用心之处的。本作中的两个重要改变一是冷兵器占了绝对王道的地位；二是终于出现了系列历史上首个比较重大的BUG——当然对于我们而言是良性的。而这个BUG在游戏中的出现时机也可以说恰到好处，使人可以从后半程被游戏牵着鼻子走的无聊中稍微解脱出一些来。

| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2004.6.17 |
|---|---|---|
| 类型：AVG | 价格：6980日元 | 其他：—— |

文/MOTO 编排/唯夜

## 寂静岭4隐藏要素及系统补完说明

### 游戏难易度的影响

★ 敌人的体力以及攻击力（随着难度上升而上升）
★ 回复剂的回复量（显然的，这会与游戏难度呈大致的反比关系）
★ 每次入手的手枪子弹的数量（这在16期攻略中已经提到）
★ 少量谜题在hard下的提示会有所不同
★ 难度对通关后的评分也会产生影响
★ 在easy和normal难度下，选continue之后房间中会多出回复剂
★ 每选一次continue之后，游戏都会对主角的攻防能力做出向上修正，这个表现出来也就是所谓的“游戏难度下降”。只不过所能修正到的最大程度依难度而有所不同：easy下最高修正到3倍；normal下为2倍；hard下则为1.5倍。

### 对于通关评价的说明

| 难度（满分20） | easy+5　normal+10　hard+20 |
|---|---|
| 游戏时间（满分20） | 两小时以内+20，每超过30分钟-1，不足30分钟按30分钟记。 |
| SAVE次数（满分12） | no save +12，每记录一次-1 |
| CONTINUE次数（满分10） | no continue +10，每continue一次-1 |
| 入手文件数量（满分20） | 游戏中共52份文件，每入手5%的比率+1 |
| 倒敌数目（满分20） | 每击倒6个人+1,杀满120个敌人即达满分。所以如果仅从得分考虑，杀多了也没用。注意是任何敌人都算的，包括墙壁上那些黏糊糊的虫子和从地上长出的“植物”，对于后者，如果我们将其撞死也包括在内。但注意所有的计算仅限于主角一个人所杀的敌人。 |

注意游戏的结局种类对评分完全没有影响。

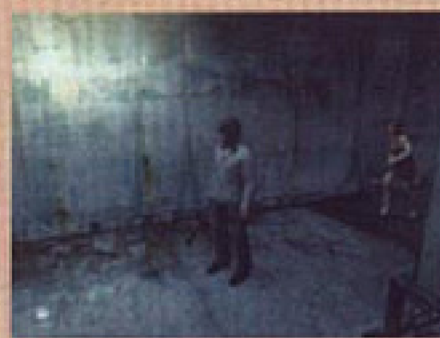
### 对最终战的一些补完说明

在16期的攻略中由于制作时间比较仓促，所以有些地方的表述并不太正确。实际上，在后台系统设定中，在这场战斗中所有对沃尔特的远程火器攻击的攻击力都会减半，但惟一的特例就是银弹，它对沃尔特的攻击力会达到通常5倍的效果，而它对游戏中的幽灵也都会有一击倒的效果。这种子弹在整个游戏中只会拣到两发，分别是在第二次的地铁和森林版图；注意它是通过一般手枪来发射的。

所以在最终战的时候主打要靠冷兵器，手斧一般是必备的。

### 游戏中的良性BUG

当游戏进入后期玩家第二次回到“建物乱立”的世界后，如果我们能做到下面的要求：**在B12亨利引发了大小沃尔特同时出现的剧情后，就在附近铁栅栏的另一边（另一边是块小空地，也就是从电梯南侧门出来的地方），如果站着爱琳**，那么当亨利切换到下一个场景再稍等一会儿的话，就会发现爱琳竟然跟了上来，她穿越了时空的阻碍直接出现在我们眼前！这种做法可以使我们省下很多时间：本章中那些到处找猫找球兜圈子之类的事情都可以不必再做。当我们通过螺旋阶梯来到这一世界后，无视理查德的幽灵，直接进电梯选“bottom”下到B12，然后就可以开始实行这一BUG了，而成功之后就可以带着爱琳直接前往酒吧，很快就可以离开这里了。



要达成这个BUG的条件就是要让爱琳“处于铁栅栏的另一边”，看起来确实是很容易搞定，只要事先在电梯的南侧带着她出去一次就好了。不过实际上问题在于，出去归出去，但然后要做到把她暂时一个人扔在那边，不能让她跟回电梯里来。

在开门切换场景时爱琳是否会跟上一般取决于她和亨利之间的距离，距离超出范围的话她就被留在上一区域了。但可惜的是这块地方太小，我们甩不掉她，那么就要用一点别的小手段来辅助。一般我们在实行这个“抛弃爱琳计划”时要选择在场景左下角开始（蜡烛的附近）；一个比较简易的方法就是从图示位置开始向画左手的电梯门跑，途中要故意撞到爱琳，然后不要停，直接进门，一般就会发现可怜的爱琳已经被扔在外面了。这里我们可以认为爱琳的“受撞硬直”起到了拖延时间的作用。这个BUG对于挑战高评价很有帮助，因为这一版图比较费时间，敌人又多，利用这招“里技”之后可以省下很多精力。

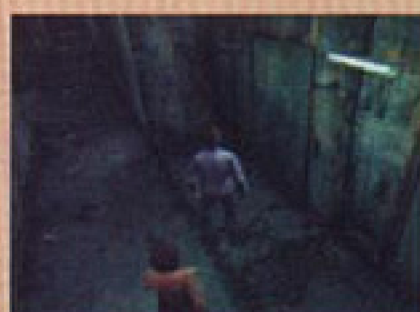
### 游戏中的两个隐藏模式

穿关后如果可以取得十颗大星也就是100分的评价，那么就可以开启一个新的模式可以选。在这个模式里一开始也拿不到什么铁棍之类的东西，只有在初次进入地下铁的时候地上会摆着一堆武器让我们选。但是只能选一样，而且在之后的整个游戏中基本上所有其它武器都不会再出现（那些高尔夫球杆和一般手枪除外），这里当然推荐选用单手斧。至于这个模式的整体游戏难度并不会有什么提升。

如果在这个模式下再取得一次十颗大星的评价，那么又会开启一个新模式。在这个模式中，冰箱和储物间内分别会有一堆回复剂和一般弹药提供，并且每次回房间它们都会补满。由之前给出的详细评价计算方法可以看出，为了拿到10颗大星星，我们至多可以丢两分。而这两分可以考虑“比较有价值和效率地”丢在游戏时间以及save一次这两个方面。



↑躲开敌人冲进电梯。



↑制造BUG的场所就是这里。



↑从这里启动去撞爱琳。



↑成功独自进入电梯。



↑如果能在此看见对方，则大功告成。






在草草通过关后，我对这个游戏有了一个基本的认识。作为系列的最新作，天诛红保持住了天诛系列一贯的风格与水准。其素质与天诛三持平。在这个基础之上，还新增加了一些要素。暂且不谈这样做的最终结果会是如何，仅仅是作为一次新的尝试，广大天诛迷就有理由感到高兴。结合以往玩天诛的感受，我想简单谈一谈自己在这款游戏中获得的一点点体会。

| PS2 | 厂商：FROMSOFT | 发售日：2004.7.22 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：7140日元 | 其他：—— |

文/agogo
编排/宇部

## 游戏心得

●关于移动

不要让人物总是跑着前进，这样是很容易暴露自己行踪的。尽可能的多是用蹲行、翻滚等动作。从高处落下时，最好养成按住R1键的习惯，这样在落地时就不会出现僵直，可以迅速作出下一个动作。接近敌人的时候要果断，要知道，及时被敌人发现，在刚开始的那一瞬间仍然可以成功发动忍杀。最忌讳畏首畏尾，犹豫不决。

●关于忍杀

成功的发动忍杀，关键是要选好向敌人出击的时机。首先要充分掌握目标的行动规律（游戏毕竟是游戏，所有敌人的行动其实都是有规律可循的）。根据其行动路线，确定在怎样的位置下手。这只是第一步，接下来还要充分了解这个敌人周围的环境，这包括地形、其他敌人的配置等。要知道，忽略了其中任何一个因素，都有可能导致忍杀的失败。比如说，在行动前如果没有注意到路线中存在有地势的高低起伏，这样就有可能使玩家错误的把握到达敌人身边的时间。也许正是耽误的这1秒钟，就会被转过身来的敌人发现。同样，如果没有注意到目标周围其他人的存在，也会因为意外地暴露身份而无法发动忍杀。所以，在实施忍杀前，一定要做好各方面的准备。而这，也正是忍杀系统的真正魅力所在。

接下来说说忍杀乱舞。这是在“红”里新增加的要素，个人感觉不太成功。主要是因为促成判定的条件不够自由。一般来说，需要同时有2个（2个以上？）敌人，并且他们之间的距离很近。而玩家不能被其中任何人发现。最后一点，玩家应尽量使自己处于敌人的中间。只有同时满足上述这些条件，才有可能发动忍杀乱舞。玩过游戏后可以明显感觉到，制作方刻意地为玩家设计了一些发动乱舞的“点”，其明显特征就是：面对面交谈的两个敌人。对话结束后他们就会各自转身。此时玩家可以比较轻松地发动忍杀乱舞。然而这些“点”出现的时机是很固定的。简而言之，玩过几遍之后，玩家就可以轻松背下来，在某关的某个地点可以发动乱舞。这样一来使得乱舞变得相对固定和死板。游戏中虽然可以试着利用忍具主观创造一些发动忍杀乱舞的条件，但是由于其中包含有很大的运气成分，所以效果很不理想。至于3人以上的乱舞，我至今还没有使出来过。等待高人的出现。

至于完美忍杀，我认为还是比较容易把握的。关键就是在于掌握形成忍杀条件的时机，即刚刚可以使用忍杀的那一瞬间，过早和过晚都是不行的。用个通俗的词语来说那就是：“手感”。多加练习，不难掌握。况且这对于快速地、更多地获得技能卷书也是必须的。

●关于道具

丰富多彩的道具也是天诛系列的特点之一。合理的运用道具将会使游戏更有乐趣并有助于杀敌过关。在天诛红中，新增加了不少道具，虽然有些是很有趣，然而在实用性方面仍然有待探讨。另外，在游戏中如果不使用任何忍具可以得到额外的分数，对于想要拿到高评价的玩家来说，这一点很重要。

忍具中最重要也是最不可缺少的就是飞抓！有了它，玩家可以控制角色到达屋顶、树顶、山崖、牌坊顶上等一些平时根本不可到达的地方。还有一个用处就是可以利用它进行远距离快速移动。玩家可以利用飞抓瞄准远处上方的屋顶或者岩壁等其他可攀爬目标，飞身过去之后再迅速落下。如此便可迅速接近远处的敌人，比用腿跑要快捷的多。

比较实用的忍具仍然是经典的饭团子，敌人在看到它后会朝它走来。而从他弯腰拾起丸子的瞬间开始计算，玩家拥有1到2秒钟的时间完全不会被这个敌人发现。注意！是完全不会被发现，即使从正面也同样可以从容地将他忍杀。合理利用这一点，对于攻关是很有帮助的。

此外，吹矢也是相当不错的道具，其作用基本相当于现在的狙击步枪。如果人物习得技能百鬼眼，与吹矢配合使用，更是实用。

至于其他一些忍具的使用，大家可以通过游戏自己去慢慢体会！

●关于技能：

本作中的两位主人公，彩女和凛，每人最多可以习得13个技能。这些技能各有特点，如何在游戏中合理的加以运用，更是值得深入探讨和研究。有些技能是很实用的，比如像：百鬼眼（按住L1后利用左摇杆可以将放大远处的敌人。利用这项技能观察远处的敌人十分方便。）和こだま拾い（很cool的技能。利用这个技能可以了解一定范围内的敌人的具体动向，包括位置及当前的行进方向等。有助于更加准确的把握时机，实施忍杀。）

上面的这两个例子都不属于战斗技能，我个人比较注意一些平时使用的辅助类技能。我个人感觉本作中的技能设定比较偏重打斗方面。毕竟天诛玩的是藏匿、忍杀，如果在正面战斗上下很大的功夫会不会使天诛有一天变成另一款的超级忍。

●游戏中的一些小发现

1.在游戏第六关一开始时，爬上身后的小山坡，跳下后沿着河走，就能直接来到与彩女进行战斗的那座桥，相当省事！

2.在一些关卡中有一些村民比较麻烦，使用麻痹丸子毒死他们，这样做不会被评价为“非道”，因此就不会影响到最后评价。

3.无法对同一敌人多次使用麻痹饭团，敌人傻也就只会傻头一次。

4.本作竟然没有可以直接在游戏中输入的秘技，这也算一次突破吧-_-！

相信在游戏中还有其他很多有意思的地方，让我们慢慢地去发掘吧。



### 关于本作的一些感受

说实话，通过天诛三，我们已经可以基本上感受到“次世代”天诛所具有的素质。想来红不太会有太大的突破。不过对于官方一只注重的几个宣传重点：新改进的忍杀系统、全新的成长系统以及新增加的忍杀乱舞系统，仍是抱有很强的好奇心。谈谈实际拿到游戏后的感受。天诛红在画面表现、音乐音效方面基本与天诛三水平一致，没有感到有太大的改进。甚至感觉比起前作在画面上还少了几分“惟美”。说到当初的几个宣传重点，通过实际感受，我个人只想说：真的感觉很遗憾。能够感受到制作方的确是希望能通过这些新的创意和要素，让大家看到一个新的天诛，不过实际效果却是差强人意。如果说通过收集卷轴来学习新技能的系统多少还让人感到些新意，并一定意义上从另外一个侧面增加了游戏可玩度的话，那么至于改进后的忍杀系统以及全新增加的忍杀乱舞，则不能不说是个巨大的噱头。华丽而不实用是我最大的感受。在看过几次之前早已在宣传片中看过的画面后，我便对完美忍杀和忍杀乱舞失去了兴趣。尤其是乱舞系统，在使用的自由度方面存在很大的问题，而这一点，恰恰与天诛系列历来自由、宽松的游戏方式发生了矛盾。



不管怎么说，真的很高兴看到天诛能够取得今天如此这样的发展。对于天诛系列的未来，想必每个喜欢它的玩家也会和我一样，是充满期待和信心的！希望在不久的一段日子之后，我们能够看到一个更加完美的天诛！

# 人间五十年

□文——魔人神无月

## 第九回　应仁之乱!战国时代的导火锁!(终篇)

由于山名宗全与细川胜元在将军即位问题上的对立，再加之以往结怨已深，两人都决定借今出川大人足利义视与小世子足利义尚争夺将军之际做个彻底的了断。于是各自纠结了斯波家族，畠山家族及其他实力大名与本地毫族，准备开战!

### 御灵神社之战

御灵神社之战是应仁之乱爆发的重要标志，也是十年应仁动乱的第一仗，更是拉开战国时代序幕，具有历史意义的一场重要战役。



↑如今京都的御灵神社

应仁元年（1467年）1月8日，山名宗全推举自己阵营内的斯波义廉为新一任管领，从而罢免了畠山政长的管领之位，这引起了细川胜元的极大不满。1月15日，细川胜元为报复，率细川成之、京极持清、赤松政则共同前往二条御所，向将军义政历数山名宗全阵营的畠山义就的种种不是，坚决要求将军处罚他。山名宗全知道此事后当然极力维护自己阵营的盟友，坚决反对并抵触细川胜元一行人的诉状。不仅如此，山名宗全和畠山义就立刻招集各自大将，前去责问支持畠山政长的细川胜元逼迫幕府将军之罪，同日，山名宗全等人惟恐拥立足利柳视的细川胜元等人软禁将军，逼迫其做出更大的让步，因此集结大批部队于幕府本处地周围，这时已经可以闻到浓浓的火药味了。同月17日，面对山名宗全的大批军队，深感危机四伏的畠山政长心中十分恐慌。情急之下只得在自己的家中放了一把火，后率领人马前往御灵神社布阵，等待即将爆发的战争，另一方面，京极持清等人也赶往今出川布阵，以援助政长，作为阵营头目的细川胜元则集合了其所有的兵马，准备与山名宗全来次实力对决。与他们蠢蠢欲动的心情相反，将军义政却对这场即将发生的战争感到不安，山名与细川两人兵戎相见对他而言是相当烦恼的事情。为了避免冲突激化，他命令山名宗全和细川胜元二人及其部下绝对不能介入畠山家两兄弟的纷争中去。畠山义就获知将军有此心后，愤慨之下离开将军府，率领其部下直奔御灵神社，迎战而去。



↑重建的御灵神社大殿

当时，畠山政长带二千兵众沿加茂川北上至御灵社布阵。御灵神社的南侧为相国寺，西侧为今出川，斯波义廉的大将朝仓孝景由御灵神社北侧，畠山义就和山名政丰由东侧突入政长的军阵内。此时将军义政仍然坚持不让山名宗全和细川胜元等人出动，以免干戈愈演愈烈。但畠山义就早有了山名宗全部队的支持，也早有部署，不论是兵力上，还是后勤上绝对占有优势，无任何援军的畠山政长却四面楚歌，孤军作战，实力当然不敌兵力强大的畠山义就联合军，没几个回合政长的部队已经溃败。政长只得烧毁御灵神社，借火势冲出包围，向细川胜元的宅邸逃去。1月21日山名宗全阵营的斯波义廉派大将朝仓孝景烧毁了细川胜元阵营斯波义敏之父的宅邸。由此，山名宗全不仅在畠山家族内讧中帮助义就取得了御灵社之战的胜利，也让斯波义廉在斯波家族的内讧中占有了绝大的优势，山名阵营在此时是占上风的，胜者应该归于他们。御灵社之战全面告捷后，山名部队所有兵众均回归本国，一切似乎又回到了往日的平静。其实更大规模的战争便在这虚伪的和平下酝酿着……

### 连接不断的战争

细川胜元阵营在御灵神社之战失利后对这一耻辱耿耿于怀，一直想找个机会一雪前耻。

御灵神社之战后，虽然在将军义政极力劝说与命令下，山名宗全和细川胜元表面上达成了和解，但两人依然在许多问题上出现了针锋相对的局面。由于吃了败仗，细川胜元阵营被许多人耻笑，御灵神社更成为别人的笑柄。为了报仇，细川一党纠集了自己势力范围内所有守护大名，豪族的兵力，征集行动贯穿整个日本，最后总兵力达到十六万一千五百多人。5月10日，细川一党从京都出发，开始对山名宗全的势力范围进行攻击。由于细川军准备充分，兵力优势大，措手不及的山名阵营节节败退，军事处点先后陷落。而细川军则势如破竹，打得山名宗全阵营的盟友们四处逃散。到此，细川军报了御灵神社的一箭之仇。

吃了败仗的山名阵营当然不会善罢甘休。5月20日，山名宗全与其盟友召开军事会议。会后山名宗全及其盟友也在全日本征集军队，准备应对细川的16万大军，最后山名阵营总共募得十一万六千余人。由此，山名宗全与细川胜元所拥有的军队总数高达28万余人，可以毫不夸张地说，这已经是当时全日本的所有兵力了。因为细川军队列京都的东北边，称其为“东军”；而列阵于京都西南面的山名军则被称为西军。东西两军浩浩荡荡，气势逼人。在此后的几年间，东西两军交战频频，不分胜负。战争中，死伤者无数，曾经繁荣的京都也在多次战争后面目全非，一片凄惨，到处可以听到流亡者的悲鸣，到处可以看到或被饿死，或在战争中不幸遇难者的尸体，整个日本进入了空前绝后的萧条景象。而具有讽刺意味的是，所有死难者，遇难者都只是山名宗全与细川胜元为达政治目的的牺牲品。

### 战乱终结

或许是老天不忍看到人间如此生灵涂炭，在应仁之乱的第8个年头，也就是1473年，山名宗全与细川胜元这两个战乱的始作俑者似乎像说好一般，先后在同一年去世，前后不过相隔几个月。本来应仁之乱就是由他们两人挑起的，其发生原因主要也是他们两的恩怨所至，如今两人纷纷离开人世，东西两军也群龙无首，战乱自然平息了。1474年，东西两军谈和，战争终止。文明九年（1477年）西军归投幕府名下，这宣告着长达10年之久的应仁之乱终于结束了，同时也吹响了战国时代的号角!

### 小知识密抄

为大家找来应仁之乱时势力分布图，大家可以看到几乎全日本的守护大名，豪族都参与到其中，规模之大令人惊奇啊!



↑当时中部日本的势力图



↑当时西部日本的势力图



↓当时东部日本的势力图



# RPG幻想辞典

## 【妖怪列岛之百鬼解读】

### vol.12 猫又 ねこまた

**猫，本来就是极具灵气的动物，而由死猫或老猫所化为的猫又，则是人们避之不及。正所谓养猫之患，就是忧其异变，尽管迷信，但却一直作为民间风俗流传下来，特别是关于被猫爬过的尸体或坟会发生尸变的忌讳，时至今日也都令人深信不疑。**

猫又，ねこまた，又俗称为猫妖、猫股，位列于鸟山石燕《图画百鬼夜行》阴之卷，是相当具有灵气的邪妖，也是在民间被认为最接近于现实的妖怪，且在我国也有相关类似的传说。一般的猫又都是至少具有十年以上岁数的老猫，最明显的特征是其两尾分岔形成二股，妖力越大，分岔越明显，在光线较暗的情况下可以明显地看到猫又其背中部在发光。极品的猫妖则是纯粹的两尾猫了，碰见了它可不是好事，是非常生猛凶残的，利用其不逊色于丧犬的伶牙和利爪，能将山中的其它妖兽撕裂得粉碎后吃掉，同时也会袭击或咬伤人类和家畜。此外其还能像杂耍木偶戏一样，用妖力招手操控尸体，不过猫妖也还有恶搞的一面，那便是常乔装于美女和老太婆来欺骗路人……不过这样的前提往往是其先已经吃掉了所要变为对象的那个人，至于为什么要吃人的原因其实也就是为了维持自己的生命，既然它具有了一些灵力，可以听懂人类的语言或感知人类内心的想法，那么它就需要某些东西来维持它所具有的这种独特本领，而这个它需要吃的特别东西，那正是人。但若说到恐怖的一面，应该还是要数先前提到的关于尸变的了，所以古人叮嘱的不要让猫类接近于坟的谨句还是流传了下来了。

至于猫又的另一大外形特征便是具有犬一样的身体，尽管头部还残留有明显的猫特点，但其身体却已经变得与犬无异了，也正因为此才能如此凶猛残暴。特别是越老的猫就身体越强壮，更是接近于兽类了，在藤原定家的《明月记》里曾如是说：猫又の兽が出でて一夜に七、八人を食う，この兽を打杀せば、目は猫の如く、その体は犬の如し。也即猫又一旦出现，便能在一夜之间吃掉七、八人，要是能成功捕杀该妖兽后会发现，会发现其目如猫，身似犬。




↑再熟悉不过的鸟山石燕大师的画风了。

关于猫又是如何演变而来的，普遍的说法有两种，一是死猫的灵魂作祟而化，这样的往往比较凶猛；另一种则就是普通的家猫，但因为年龄大了后逐渐由于老化而变，就是通常的老而成精吧，这样变为的通常叫做猫股，一般也就是活到10多年以上的猫容易这样。一般的家猫很难活过10年的，不过如果一只猫却已活上20年的话，那么其不应该单纯地只是一只普通的宠物，其实在成为猫又之前还有不少的征兆现象，比如趁无人时偷偷地点着炉子里的火、其尾巴会逐渐开始分叉变化为"两尾猫"、舔食蜡油。另外成为了猫又后其会变得更加通灵性，成为更加狡猾的恶猫，比如为了不让人发现自己踪迹则会跑到人的院子里撒尿，以此来掩盖自己的气味。要是某人不幸撞见了猫又的话，可不能急于一下子摆脱或是像对付一般的猫那样一脚踢开哟，那样的话反而更难以摆脱其纠缠，根据民间的风俗，这个时候应该在小豆饭上放条鱼给其吃，当它在吃的时候一边若有爱心似的抚摸着它，一边再轻声地对它说"走吧"就可以了。猫的怨念是很强烈的，所以要千万小心可别故意招惹上它们了。

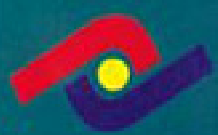


在真实历史关于猫又的记录只有保延时期(1135～1141年崇德天皇)，宰相中将的奶妈养了只猫。那只猫非常强壮仅其高度就有约30cm，还拥有很强猛的力量，根本就不能用绳索来拴养它，只有放养。当这猫十多岁的时候，若夜晚看它的话会发现其背中部还隐若有光。而关于猫又的故事流传较多的还是他们喜欢欺骗人的一面，毕竟要是对于其凶残面过度地描写的话，恐怕今时今日也没这么多人敢养猫了。这方面其中的《锅岛怪猫传》是较为有名的，又称为《佐贺之夜樱》，因篇幅原因不能在此详作介绍，今后有机会再为大家补上。



虽然猫又并未列入日本三大国妖之位，但其对于日本的影响却是广泛和深入的，关于此的周边趣闻也相当的多，比如有专门同好组建的猫又同盟，他们对猫又的研究之深之广令人汗颜，而他们的据点，居然就包括日本有名的旅游胜地"猫又山"(另称胜三山)，位于猫又谷内，附近还有有名的金太郎温泉，另两处据点分别是位于新泻县三岛郡三岛町的猫又大明神和黑部峡谷铁道的猫又站，之所以选择这些地方，据传说这三处都是猫又出现最为频繁的地区，有兴趣或有条件的朋友们不妨去探索探索(笑)。

■文/nakazawa　编排/宇部



# 次世代传媒联盟 出版物好评热卖



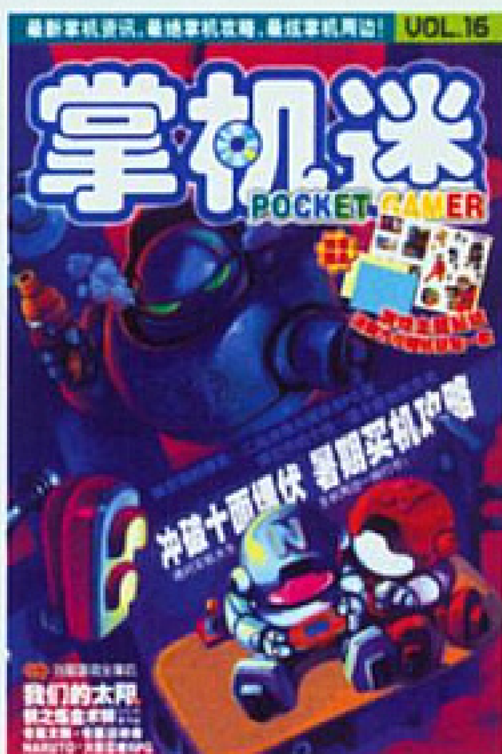
电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



最爽吉卜力，最牛宫崎骏，可怜它们十几年心血精华被AKIRK一锅端。十六首动画MTV曲曲都是精品，欣赏、收藏、赠人你绝对不能放过。

## 吉卜力动画MTV全集

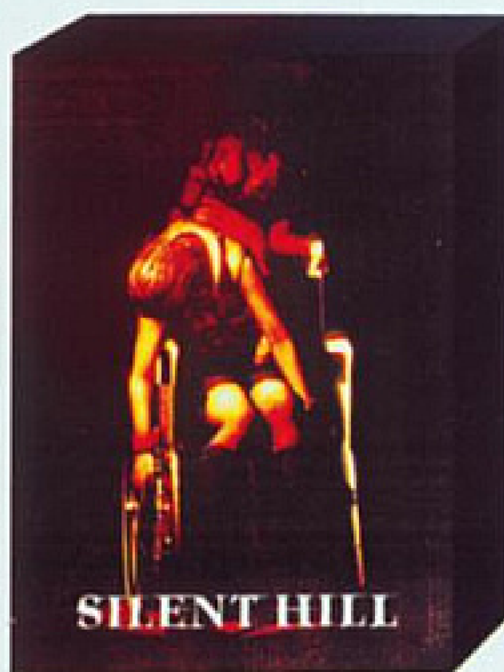
■定价：9.80元 8月出版



三大特稿…软件、硬件、购机指南让你看个够，6大游戏攻略，让你玩个不亦乐乎！另有游戏主题贴纸，洁屏方巾赠品让你得了便宜乐开怀。

## 掌机迷(16)

■定价：10元 8月3日 出版



恐怖游戏代表作《寂静岭》系列真相解密，4代剧情剪辑，各代原创MV合集，百页美文手册，双VCD，创新附赠8厘米迷你音乐CD，专用百宝袋。

## 收藏寂静岭

■定价19.80元(免收挂号费) 已出版



国内动画权威刊物，一月一期，真是望眼欲穿。内容一样精彩，CD一样好听，赠品一样丰富。信息量最大，含金量最高，9.80元值！

## 动感新势力(18)

■定价：9.80元 已出版



电软10年庆典之一：购合金装备索利德全金属雕像，即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》，三件精品捆在一起，精彩加精彩，不容错过的绝好机会。

## 合金装备三合一

■定价50元(免挂号费) 现货供应



最终幻想XII、合金装备3最新影像，寂静岭4全结局，街霸历史连载开揭，120分钟音乐CD，包括寂静岭4金曲，世嘉怀旧摇滚，花2张碟的钱换3张碟享受

## 电玩新势力DVD(34)

■定价：9.80元 已出版

### 电子游戏软件

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18期 9.80元

(5/6春季合刊全部售完请勿邮购)

### 动感新势力

2004年14、15期 8.80元

第16、17、18期 9.80元

钢之炼金术师银时计已全部售完，即日起停止邮购

| | |
|---|---|
| 吉卜力动画MTV全集 | 9.80元 |
| 收藏寂静岭(免挂号费) | 19.80元 |
| 金色陆行鸟(含挂号费) | 22.80元 |

### 掌机迷

第9、12期(纪念版已售完)14、15、16期 10.00元

其它各期已全部售完，请勿汇款

### 电玩新势力

2004年30、31、32、33、34期(七月中旬出版) (DVD+CD) 9.80元

### 游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

| | |
|---|---|
| 合金三合一(免挂号费) | 50.00元 |
| 标准掌机典藏.2003 | 20.00元 |

### 电玩动漫经典CD

| | |
|---|---|
| A01 最终幻想1-10(已售完) | A04 红宝石MTV |
| A02 樱大战 | A05 超时空要塞(已售完) |
| A03 恶魔与天使 | A06 动漫电玩金曲集 |
| B01 樱大战2 | B04 最终幻想XI |
| B02 高达经典名曲(已售完) | B05 合金装备本质 |
| B03 最终幻想X-2(已售完) | B06 任天堂交响曲(已售完) |
| C01 吉卜力动画(已售完) | C04 KONAMI游戏金曲集 |
| C02 动漫歌曲(已售完) | C05 街霸3音乐精选集 |
| C03 寂静岭珍藏音乐 | C06 王国之心音乐精选集 |

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

# TOKYO GAME SHOW 2004



港中旅国际旅行社有限公司

**本活动详情登陆www.vgame.cn或联系以下单位报名**

**北京　港中旅国际旅行社有限公司**

地　址：广安门内大街338号港中旅大厦15层
电　话：010-85182727、85188062、51379999
联系人：张士京 井楠，杨胜菊，金杰

**上海　上海中旅国际旅行社有限公司**

地　址：上海市澳门路519弄2号711室
电　话：021-62995071、62496522、62996856
联系人：蔡德发、郑京仙、黄海明、虞依唯

**广东　广东国旅国际旅行社股份有限公司**

地　址：广州环市西路179号
电　话：020-86690158 86673682
联系人：张远清、潘燕玲

9月23日：　乘坐提供游戏设施的日本航空轻松抵达东京
9月24日：　(专业人士日)第一时间感受psp、ds精彩魅力
9月25日：　秋叶原采购你心仪已久的主机、游戏、周边
　　　　　　夜晚等待你的是迪斯尼盛装游行及盛大焰火
9月26日：　富士山感受日本传统温泉浴
9月27日：　将无尽欢乐和难忘的回忆满载而归

你们
还在等什么？
快点跟我们一
起去2004东京
电玩展！

电子游戏软件






◇注：本团只限北京、上海、广州三地常住居民，本组团及日本地区的接待工作由港中旅国际旅行社有限公司负责，报名截止日期8月20日，名额有限，欲报从速。

# 银时计 没了!!



当游戏批评的深邃融入电击收藏的精彩之时
当迷茫于寂静岭的心灵希望找到深渊的出口时
请相信我们给你指出的……

电击收藏×游戏批评 联手打造

电击收藏 珍贵绝档

电击收藏CD专题版～聆听寂静岭～20分钟精彩不断01.Tender Sugar~5'32''/02.Room of Angel~5'29''/03.Your Rain~4'42''(From Sh4) 第5首精选曲目（4代强档收录）

# 迷你CD让寂静歌声与你贴心而行

独家赠送8厘米音乐CD
（等大写真）




# SILENT HILL 收藏寂静岭

独家奉送寂静岭百宝袋






寂静岭独享套装

全国上市发卖中！
标准定价19.8元

## 游戏批评专题版寂静岭百页美文手册

『揭开寂静岭』

丢失的记忆The Lost Memory

原创(寂静岭4代)中篇恐怖小说
4代游戏攻略重点线索探究
历代游戏人物心理性格分析
拨开系列宗教背景的迷团
历代游戏隐藏要素通盘整理等精彩内容




## 电击档案版寂静岭系列真相解密

『探索寂静岭』Discovery disk

总时间：63分钟
系列要素特点视频探索
通俗与精彩的紧密结合
所有人都能理解系列真谛
系列各代精彩原创MV合集
历代玄妙结局收录




## 电击档案版寂静岭4代情节详解

『体验寂静岭』The room disk

总时间：66分钟
寂静岭4代剧情精美剪辑，
全流程无疑虑欣赏
4代原创精彩MV独家奉上




邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取 邮购时请注明“收藏寂静岭”

# My Game My Home 闯关族的家

掌机迷那边挂起了一个“飞靶”，于是天天都从隔壁听到“叮当”的响声；电刑室买来了“街霸”，于是编辑们每天下班都会凑在一起“呼嘿”喊叫；不得不提的就是“电击收藏”的大厨，在大象的“照耀”下，他已经越来越喜剧了……电击部，一派野兽景象……

## 天生我才看闯家

本期读者来信焦点——①听说XBOX2将于明年发售，那我现在买XBOX还值不值？②PS3到底什么时候出？售价几何？③在科普园地中看到HD LOADER很不错的样子，请问该去哪儿去下载？④行货版小神游GBA在哪些地方有卖屏幕亮度有改进吗？⑤这一期的减肥测试总结做得挺有意思的，不过凤林你和小沛肯定是玩得最少的吧？

## 《电软》的内容多一点 我上厕所的时间长一点

湖北广水 赵龙



有人问我：你真的不热吗？我对他说：请记住，今年冬天，你真的会好羡慕我。就这样，我再次逃避了削发为"秃"的发生……

十年长十度，再过十年北京的气温就可以赶超印度了。十年前，32℃已经是我认为地球最高气温的极限，没想到，一眨眼的工夫，我长高了，地球的气温也跟着长高了。气候的变化是所有人都能感受到的，这让人有一种危机感，有一种责任感，是对自己的责任，也是对全人类的责任。当然，在这十年里，一起增长的并不仅仅只有温度，还有电软。前期杂志出刊时间略有调整，来得晚了，电话被打爆。一边是催促，一边是抱怨，一边是忍耐，一边是期待，或许还有好多其他的感觉在里面吧，反正杂志晚了点确实让许多读者认真牵挂了一回，我们也挺过意不去的。无法，还是在内容上下功夫，别让大家期待落空就好。暑期一到，编辑部的电话总是忙个不停，一轮又一轮的主机购买问询席卷而来，编辑纵有再多口耳，也难以应付，于是本期紧急找来北斗制作了暑期购买特大号，无奈只得占用了科普园地的疆土。为了不让他天天以此要挟说事，受迫于压力从本期开始凤林将会带着北斗一起来制作闯家。同时有两位主持，这在闯家历史上还是第一次，效果还不坏。再说起来，北斗君善交流，希望他能够把闯家带得更加精彩，在这里代他向大家多要些支持。EN…EN…那厢彩火大象正抱着自己的《收藏寂静岭》一个劲地吆喝，作为曾经的"半专业"寂静岭FAN，凤林不得不一再向其致以极深敬意。对说无意，将其桌上的成品抢一个走了再说……

## 卷天席地 滚来滚去




■ 万物皆圆，万物轮回，当迈到终点的刹那间，会发现我们不过是又回到了起点。如果你迷失在游戏的滚滚潮轮中，不必回头去寻找什么，看向前，早晚会发现，原来一切并没有改变。生活因为时间的涌动而撕碎了对明日的幻觉，不断迎面而视的未来一天，都是一次轮变，虽然表面上看来很有不同点，但实质却是皆大同，皆为终线。

虽然前几期已经对【块魂】这款游戏做过了评价，打了一个满不低的分数，但在本期凤林还是想再次给那些不断深陷游戏旋涡中的玩家打打醒。"会开发游戏的厂商不多了。"不知道这样的说法是不是会赢得一些老读者的赞许，【块魂】是一款充满鼻点子的游戏，从一开始的"创意掌声"为起，这款游戏最终会把玩家带回到游戏乐趣的原始状态，相信到最后把云雾大陆都卷起滚走，必然能够感受到一种力量，这样的感觉并不是在每一款游戏中都能找到的。同样NAMCO，GC版"钻地小子"其实也是一款有必要向各位荐赏的好游戏。有些游戏，简简单单，不搞"铺张"，不喧哗，这一类中值得推荐的还有不少，而大多也是业界老铺的作品。或许在销量榜上找不到他们的名字，但既然很多人并不否认自己已经迷失，我们也就不妨抛开离我们较远并不实际的游戏排名，屏弃浮华后再去洒脱于游戏世界。下列名单三款，各位自取：【块魂】（PS2）、【蚊2】（PS2）、【WRC3】（PS2）。

## 我们梦想着飞翔于苍天，因为我们年轻，因为我们有着一颗躁动的心！

年轻可以编织许多梦想，可以去创造许多财富，即使失败了也还有充足时间去思考。年轻的我曾经还暗恋过斜后坐的女生，这个秘密一直到毕业我也没对别人说，年轻是神秘的。年轻的力量是惊人的，电软有好多年轻人啊，越来越感到这里的力量可怕，有一天电软说不定也会进入E3而且还被翻译为好几种内容。电软也很年轻，和我们一样在茁壮成长，少不了失败，少不了泪水；可是有这么多一样年轻的心伴在你的左右你会孤独吗，你会栽了跟头不能起来吗？10年了，虽然我不曾一直和电软成长，可是以后的日子我会一直和电软走向因为未知而诱人的明天。电软会永远年轻的蒸蒸日上，我的心也因此永远年轻，我会永远守护电软这个大家庭！（重庆 KELLY13）

十年，不论是对于一本杂志亦或是对于一个人来说，都绝对不是一段短暂的时期。在这十年里，电软和大家一起见证了游戏业界的发展，也一起见证了游戏业在我国的坎坷历程。KELLY13朋友说得好："年轻是神秘的，年轻的力量是惊人的"，在这十年里，电软已经逐步地成长起来；在接下来的十年里，电软将继续地成长下去——就让我们一起放飞梦想……（北斗留）

## 饿向胆边生

游戏，始终还是要大家一起玩来得比较有趣。不知道大家以为如何？一群人围坐在电视前，人手一柄，喧哗乱斗，也许没有能力斩众人于马下的高手达人，不过朋友们开心地笑容以及手柄上的汗水却是比什么都真实的。这个夏天，不要忘了与好友同乐。（北斗留）




## 忍 有人开飞机撞楼就有BOSS敢跳楼

SHINOBI 1－B中的BOSS苍蛟龙另类打法：只需让秀真面对BOSS站在阳台最边上，对方就会傻傻地冲过来，这时用瞬移闪开就可以欣赏自由落体运动。如此反复几次，苍蛟龙同志就会成为游戏史上第一个为了验证加速度是否等于9.8这个科学真理而牺牲的脱离了低级趣味的BOSS……让我们向他致敬！！（北斗留）



本栏目绘图由华尧友情提供，特此致谢。

为什么一定要有对应四个人同时游戏的分插呢？为什么要在游戏机上设计出四个手柄插口呢？答案只有一个，就是——手柄厂商也要赚钱嘛！一般手头宽裕的玩家会不会想我一样喜欢把手柄插槽都插得满满实实呢？我上当了啊！XBOX手柄有六个啦！



# 有难同当有福同享，有电软一起看！

## 是兄弟就应该这样

心情真的很愉快呀，电软编辑社的战士们，你们终于进化了！在这期杂志中，你们的面目比以前的要帅100倍，先说说最帅的是：宇部；最有男人气质的：北斗；最有魅力的：大象；最臭的：PERFECT；飞月、小沛最可爱！风林老样子，悲伤！以上是我的朋友们评出的，他们也是电软迷！《电子游戏软件》改版了，这一期非常特别，对于我来说是的，因为：那天我和我的表弟一起在网吧玩，走的时候我说："明天我要去齐齐哈尔了，10月份才回来，我们看着对方，我和表弟比亲兄弟还亲，有干的一起吃，有苦同吃就到了这个地步。他也是一个电软的读者，但从来没有买，我每一次买书时，他才看一看。电软曾经给他带来了一次伤害，从此他便不买了。但在我去齐市那天中午我正往外拿行李，表弟拿着这期电软给了我，我哭了："不要问不必说一切尽在不言中。"我拿着书坐在火车上发呆，表弟今年正好是13岁，这期是139，说多了什么都是泪水，我一定会好好收藏这本16期电软。

最后愿我们兄弟情谊同电软一样长长久久！ **（黑龙江哈尔滨　赵国岳）**

电软这次小编们面目全非、重新做人……（被一众人等拖出去狂殴中："北斗你小子第一次上镜就乱用成语，丢我们的人，关门、放狗！"……）总之，这都亏了作者合金火腿的功劳，Q版的形象看起来很可爱，对各小编的描绘也颇为神似。北斗能够被荣幸地被评为"最有男人气质的"一项殊荣真是万分荣幸——是因为在下鸟窝式的杂草发型最能体现男人特色吗？（笑）您的朋友们果然很有眼光，好！改明儿来北京的话我请你们吃饭（别忘了下次把最帅的、最有魅力的奖项等等都颁给我）。电软能够有幸作为这份珍贵的礼物也是小编们的荣幸，我们会再接再厉力争把电软做得更好，同时也祝你们兄弟俩能够永远"（友）情比金坚"！（北斗留）




"发奖金啦"不知谁喊了一嗓子……大家从困劲里精神起来了……

## 天之道，损有余而补不足；人之道，发再长而嫌不够！

**湖北广水　赵龙**

一天我在玩《瓦里奥制造》的时候给女友发现了，之后我的GBA就被她抢走了。后来我实在忍不住问她："你是爱我还是爱我的GBA！"她一边玩着GBA一边平静地答我："我爱你所以爱你的GBA！"——我该怎么办呀？**（广州　GAME）**

——据我个人的看法，出现这种情况，您的GBA基本上就别指望了。最好的结果就是：您再买盘"星之卡比"或是"牧场物语"送给女友，幸运的话您至少还能够换回那盘"瓦里奥制造"……（北斗留）

一天无意中发现我们这又开了家PS2游戏店，全GT限定版主机，色差端子线，纯平彩电。硬件设施一流！游戏环境也不错，双人沙发、各种饮料、游戏攻略、玩家交流区。这让我惊讶不已，我们这终于有了一家特专业的游戏店了。惊讶中差点晕倒！看到店老板，长的怎么这么像——大象啊？！**（四川省江油市　雷俊杰）**

——啊，难道大象君竟然易容跑四川去开游戏店呢？跑电击部看看，还好，"原装"大象还安安稳稳地坐那。现在55006GT似乎颇有泛滥的趋势，不过整一屋陶瓷白的机器看起来的确让人赏心悦目，再加上不错的环境与周全的配置，这家游戏店的确具有专业水准了。如果管理得当的话，倒是个不错的榜样。因为没有主机而不得不在专门的游戏店中按时计费的日子，让北斗怀念起了N久之前在游戏厅中通关"第四次"的美好时光。（北斗留）

拜托，非洲还有很多人吃不饱，武汉还有个人没PS2，你们居然拿XBOX来举重，真是小资啊！**（武汉　宋韬）**

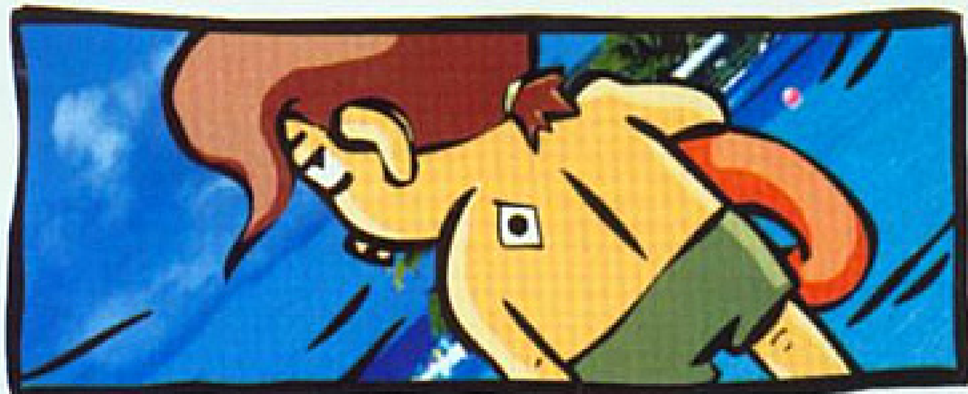
——宋读者说得极是，买台主机当哑铃使的确是奢侈了一点。此法不过是小编们别出心裁自制的"减肥良方"，为博君一笑而已，请勿当真。不过玩游戏也不要忘了锻炼身体这点倒是真的，手中没有PS2无妨，即使是PS、MD甚至是FC，只要能给大家带来快乐，这不就足够了吗？（北斗留）

电软带头送扇子，现在扇子泛滥；电软带头送手机链，现在手机链泛滥；风林带头留长发，现在辫子泛滥；电软庆十周年，次世代杂志泛滥。**（江苏常州　穆欣）**

——还好，电软没有带头送人民币，不然非得导致物价飞涨不可（笑）。另外，看来以后各大主机厂商想要打开中国市场的话只要拿出若干主机让电软带头赠送，最后肯定泛滥到人手一机的地步？若真能如此，电软也算是"功德无量"了（再笑）。（北斗留）

最近的编辑点评让我有点迷惑，比如16期的异度传说2的点评，有给9分的，也有6分的，这样的游戏到底好不好呀，我是一名普通玩家，平时又没有很多时间玩游戏，所以一般都是看点评来了解游戏的好坏，但是这样的点评却让我有点不知所措了。**（哈尔滨　漂泊）**

——编辑点评这个栏目的宗旨就是对最近新发售的游戏由小编们发表个人的看法，以作为大家在游戏购买时的一点参考意见。在点评游戏时，小编们会尽力做到公平公证，不过由于看问题的角度不同也许就会导致给出的分差异比较大。以异度传说2这个游戏为例加以说明，游戏本身的优秀的确是不用置疑的，尤其是其深邃的世界观与剧情设定绝对是RPG游戏中的经典；不过也正是因为这个原因，我国有很多的玩家对日语非常头疼，在不能领会剧情这一原作精髓的情况下，给人的感觉可能反不如别的作品。因此，大家在阅读这个栏目的时候不要单纯的看评分，最好是看一下评论的具体内容，再从中找出对自己胃口的作品才是。（北斗留）



■天气炎热，游泳是惟一既凉爽又健身的方式……但为什么每次我去的时候泳池里见到的都黑压压的一片人……究竟是泡澡还是什么？……

电软应该开游泳课了，北京连连下雨，上班游泳去，会很省钱。**（东港　绿村剑心）**

——这几天天气沉闷，接连下了好几天雨也没改善。上次的一次大雨就几乎瘫痪了大半个北京市的交通，不少人都在公交车上尝了一把乘坐潜水艇滋味。看来小编们真有必要锻炼锻炼游泳这项机能以适应全天候作战的需要了。不过盛夏的游泳池一直都是人满为患，不如回自己家的浴缸里泡着练狗刨？

## NDS的优先照顾权

**■我就纳闷了：NDS如果把GBA游戏和NDS游戏同时插在主机上，会先认哪个呢？**

恩，这个问题的确有点难度啊，起码比PS2会先认PS2游戏还是先认PS游戏要复杂的多——因为，PS2只有一个进碟口，而NDS却有两个插槽。不过按常理来推论，自然是NDS的专用游戏优先，毕竟向下兼容不过是竞争中的一个砝码而已，没人买NDS就是为了专玩GBA游戏吧？厂商自然也是如此想法。另，新公布的NDS外型比之前的酷多了！（北斗留）







面对奸商，我们应该拿起手中的武器——钞票，然后转身就走。


好想去吃火锅啊！为什么工作与好食就不能两全呢？真想拿出一个下午，做在火锅店里满满吃着……现在好饿……


最近真的很缺觉，困倦的很。北斗来加入多少减缓了风林的疲劳程度，总算适过来了……





我是电软的一位忠实FANS，今天中午在去食堂的路上，书摊的BOSS告诉我16期的电软来了，我便毫不犹豫地买了下来。吃完饭躺在床上乱翻着电软，突然有再给电软写信的冲动。以前我曾经给电软先后写过两封信，但提的一些问题和建议并没有得到解答，我想可能是因为来信的读者太多，或是各位编辑的工作量太大，因此能理解你们的苦衷。正像郭达那句"理解万岁"。编辑们应该都配备了手机吧（别跟我说没有啊）？我希望你们能把手机号留在电软上。如果我在游戏中遇到难关也能让你们指点一下。还有一点我想说下，我感觉电软的读者群好像一直是固定的一部分人，我希望你们在宣传方面动点脑筋，让更多的人能喜爱电软，并能加入到我们中来，至于是以什么方式，那就是你们的事了。我想也不外乎"创新+特色+质量"。（**吉林长春 潘晓康**）

——■还是那句话，希望大家能有空常回家看看，给家里多写两封家书，这就是对"闯家"最好的支持了。也许您的来信未必会在杂志中登出，不过请放心，大家的每一封来信我们都有亲眼一个字一个字的仔细阅读过，所有话语我们都会记在心中。（顺便PS一句：北斗我在还是一名读者的时候写过的信可不是两封，而是XX封啊，呵呵）■作为手机普及量位居全世界第一的中国人民的一员，小编们自然也会配备这项基本装备啦——还没有手机的读者朋友们请不要生气，毕竟对于咱们闯关一族来说，更加迫切需要装备的应该是游戏主机吧？如果把手机号公布出来的话估计大家的卡立马集体阵亡，因此……。如果大家在游戏中遇到什么难题解不开的话还是写信给龙哥热线吧，有热心的龙哥在，包管药到病除！■如何在维持现状的基础上再进一步提高电软的质量，吸引更多的读者是小编们一直都在思考的事。大家有什么好点子的话欢迎随时来信交流，你们的愿望也是我们的愿望。（北斗留）

您知道我的第一本电软是那一期吗？实话给你说：第一期！那时候是叫GAME集中营吧！您可能连我们这个城市都没听说过呢，这个城市不大但和北京很近，那时候谁知道《GAME集中营》是什么东西呀！我只看封面很漂亮就买了，其实我根本看不懂里面写的是什么！我记得里面还介绍了不少PC游戏，不怕你笑话，那时候我根本不知道什么叫PC，知道以后我对这本书很不看好，要知道我可是街机伴随我长大的，我就把书扔在一边再也没看过。过了大约一年吧！我在书摊发现一本叫《电子游戏软件》的书，太喜欢了，因此连眼都没眨就买了。我太喜欢这本书了，于是连买了几期，发现以前不叫这名字叫…想起来了！我不是还买过一本吗？于是经过一通翻箱倒柜之后终于给我找到了！真的没想到一年发生了这么多变化，我讨厌的PC游戏不见了，只有我的最爱TVGAME，哈哈！那时候白天看晚上看上课看吃饭看（怎么我也看不烦）。只是当时怎么也没有想到自己后来竟然会沉迷于PC与网络之中——直到又过了半年多吧，我对PC已经厌烦了，从网吧出来在回家的路上，不经意间在书摊看到电软（忘了哪一期了），只是翻了一下，没想到真的没想到，我仿佛回到了一年前，心里很激动！买了回家看，好像又进入了那如梦似幻的世界，我的生活再一次的活跃起来！——有时候想一想真怕自己老了不再想玩游戏了！但有一点可以肯定还有电软呀！游戏可以不玩，电软不能不看。《电子游戏软件》我爱……你！（**河北省邢台市 李杰**）

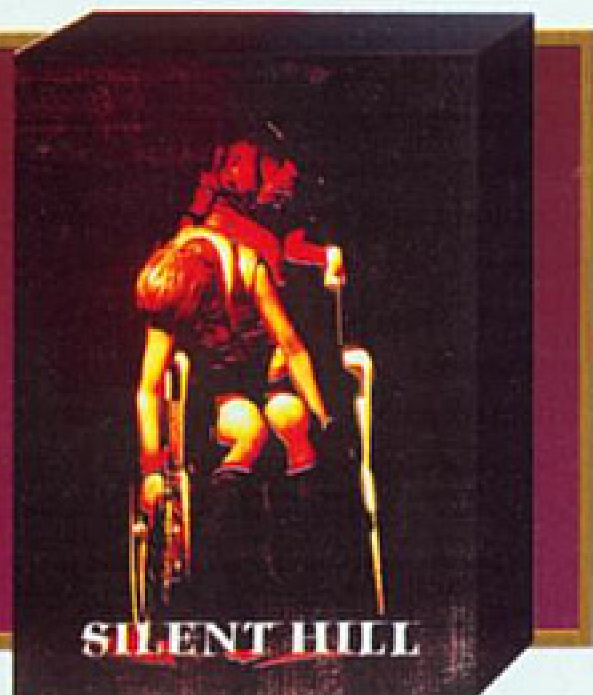
——邢台怎么会没听说过？以前朋友从那带过来的锅贴味道很不错啊，让北斗回味了好几天呢。何况北斗每次回家可都是要路过邢台的哦——虽然已经两年没有回去过了。相信与您相似的经历在不少读者朋友身上也都有过吧？说到底，电脑和网络只是一种工具而已，我们没有必要将之神话，当然也没有必要将之丑化。我们需要做的就是尽量放平心态，客观地看待这件事物——就像游戏只是一种娱乐方式——虽然对于我们而言它的意义要远不止是娱乐这么简单。从最初的集中营、风景线到现在的电软，我们经历了太多坎坷才能成长到现在——电软如此，大家也是如此。光明的前途，仍等着我们来一起奋斗！（北斗留）

## 好东西未必有人识

说到中国的玉器，最宝贵最知名的无疑是和氏璧。不过这么美好的宝玉，却有一段凄美动人的故事。和氏发现了最珍贵的宝玉，到处向人推售，没想到所有的人都说他是骗子，伤心欲绝的他冒险献给诸侯，却不但被指为骗子，而且多了一条欺君的罪名，处以刑罚。可见好东西未必有人识。记得有一次闲聊时间一位卖书的朋友，什么书最畅销？他不屑一顾地说：没人看的书就是畅销书。

大象制作的《收藏寂静岭》已发售近一周，却销售情况不佳。客观上讲，今年气候异常，酷热难耐，加之洪涝灾害，印刷品鲜有旺销者。甚至有专家说，与旺季比只有两三成而已。尽管有客观方面的原因，还是使风林叹息：识货者不多，好东西未必好卖。大象的视频制作水准在《电击收藏》大有提高。《收藏寂静岭》应该是其呕心之作，无论从深度、解说、剪辑及包装在中国目前游戏产品中都属上佳之作。而识之者少，购之者寡，不禁使人有"千里马常有而伯乐不常有"之叹。

所以我在不平之余又安慰大象：这很正常，谁让《收藏寂静岭》是好东西呢！




## 银时计停止邮购




从7月1日开始销售近一个月，钢之炼金术师银时计终于销得差不多了。杂志社库存已经是零。有些市场还有零星的银时计，需求的读者可以找一下。银时计是国内第一个高档动漫礼品，无论从人气、包装、设计都堪称上等，应该是一个不小的突破。

次世代这次对质量和售后服务相当重视，在各大城市都设了服务点，对买到有质量问题的读者做到有问题必换，一切损失都由我们承担。应该说，发行部这次下大力气搞好售后服务，相当程度上弥补了个别产品的质量问题。稍有常识的人都知道，个别产品出现质量问题是难以避免的，关键是售后服务要跟上。

只要55元就能买到一块精美的全金属电镀银时计，许多消费者称赞银时计的性价比是国内动漫产品中最高的。的确如此。谢谢所有购买了银时计的读者，愿这块钢之炼金术师怀表伴你一生。

有问题请联系我们：010-64472177，我们随时为你服务，保修保换。

## 动新一骑绝尘




动新18期已于七月二十九开始在全国陆续上市，说其一骑绝尘，是说市场清淡，而动新仍旧奔跑强劲，了无停缓。连跑18个月而无衰败之相，也可以看到AKIRA的韧性。革命不息，战斗不止。不过这一骑绝尘好是好，精彩是精彩，代价却也不小。请读者看看18期，除光盘、杂志、歌词本等家常必备大餐外，还包括五张名信片，对开超大海报，不干胶等赠品。一顿豪华大餐，只要不到10元钱。花小钱，办大事，购动新之谓也。

另外，动新的网站也是人气很旺。不过问题和抱怨也跟着来了，人多上网大不易。看AKIRA如何解决。

还有一个不可不知的消息，知道吉卜力吗？知道宫崎骏吗？不用介绍了。动新要出"吉卜力动画MTV全集"啦！吉卜力多少年的精华，好东西AKIRA一锅端八月份出版。详细内容介绍看广告吧！现在接受邮购。





喜欢收集，就要有足够大的居室空间来摆放，而我却没有……

"不要跟我说冰淇淋卖光了，我不管哦！当我站在你面前的时候你怎么好意思跟我说卖完了呢？"我对店主说。

最近自己的鞋带非常容易开，难道是自己的脚在增肥？怎么看也不像啊……明明是很苗条的脚掌。








■大象问我："十面埋伏看了没？"我不语，很遗憾我没有随大势去理解大师的武侠情结。既然没的看，咱自己COS一把金帅哥自然理所应当。

# 在家里玩EYETOY也是要注意影响滴

最近发生了一件事情真让我哭笑不得啊！妈妈问我是不是精神上出了问题，我问怎么了，妈说对面楼的"马大姐"早上对她说要看着我点，半夜站在窗口比比划划的是不是受什么刺激了，我晕~~！#￥%，麻烦你说之前看看清楚一点好不好，还有个电视那，电视上面还有个EYETOY那！~~（朝阳 上帝原谅你）

——看来，你们家对面楼上的"马大姐"眼神果然不错，半夜三更的还能确定只是您在瞎比划而已；要是普通人，肯定以为是在闹鬼，心脏不行的不定就得叫救护车了。不过由这段话咱们可以推出如下的结论：第一，您在玩EYETOY的时候是背靠窗户站着的；第二，电视和EYETOY摄像头是对着窗户的，不过放置的位置比较低，所以给您身子挡住了别人看不见。（以上为闲扯）不过，EYETOY这种游戏半夜玩的话，的确是不太合适，尤其还是站在窗户边上……如果您家的房子隔音效果不够好影响了他人睡眠的话，"罪过"可就更大了。（北斗留）

## 玩游戏时不能不看《电软》，不看《电软》会导致游戏消化不良：轻者白天多梦、夜晚失眠；重者屁股生茧、脑袋掉毛啊~~~（湖北 MOON）

我是游戏迷，也是任天堂迷，我觉得任天堂出品必属佳作！但是，我只有一台GBA！虽然家中有PSONE，PS2，DC和古董SS，但是我还想把"任"家的东西凑起（能兼容的就行）。先从谁下手比较好呢？FC？SFC？VB？N64？N64DD？NGC？还是新秀NDS？（我该上大三了，在天津外国语学院，主修"日本文化"专业，为的就是游戏！也希望加入"电软"！）（天津 活结）

——您是要学习风林做硬件收藏狂吗？那可是一笔很大的投入啊，除非您对这方面有着近乎于变态般的执着（就像某人一样），否则还是请尽量三思而后行。不过既然NDS都算进来了的话，当然是优先考虑它了。双屏的设计、语音聊天等功能绝对能在满足您收藏欲的同时体验到全新的游戏玩法。而对于其他机种的收集，则需要慢慢积累，这种事情，很多情况下是要讲究一个"缘"的。电软也期待着更多强力伙伴们的加盟啊，欢迎欢迎！（北斗留）

## 买《电软》剩下的两角钱的用途：1、积少成多，买下一本《电软》；2、买一块泡泡糖，边看《电软》边嚼，能预防口吃；3、捐给希望工程，献一点儿爱心。（辽宁省黑山县 魏云龙）

虽然已到高三，虽然我是女生，但一切也阻止不了我买火纹的心，写在火纹新作发售前。（天津 辛扬）

——火焰纹章系列绝对是战略模拟类游戏的巅峰作品。系列中的每一部作品北斗都是通关再三，虽然不是每作都能达到全S级评价，不过自问还是有两把刷子的（笑）。到目前为止，个人最喜欢的就是SFC上的"圣战的系谱"，游戏剧情跌宕起伏，其宏大的场面与出色的人设将火纹系列推向了巅峰！尤其是上部最终主角辛格尔德的死亡可以说是完全超出了玩家们的意料，也正因为这个缘故使其在玩家心中留下了不可磨灭的记忆。如今，从GC上的"苍炎之轨迹"到GBA上的"圣魔之光石"，两款大作蠢蠢欲动，惹得火纹粉丝们雀跃不已。我们现在所能做的，就是存好银子，等待它们的发售。（北斗留）

这期的电软（16期）实在太耐看了，我看着看着居然看到12点（晚上）。没有一丝困意，真希望你们每期都能做成这样。这期的游戏治病偏方大全很不错，我看不想睡觉的时候可以玩游戏，也可以拿一本《电软》来，也是不错的。我对这里的病症五恋爱进行时比较偏爱，因为我就是那种爱她却开不了口的男生，这里我想借助"家"对她说："齐晶我爱你……！"最后是西祠游戏论献给SEGA的挽歌，在这里我代表所有SEGA的铁杆们谢谢你们为它写了这样的一篇文章。关于讨厌SONY的五个理由没看懂，可否解释一下，还有关于这第16期的电软不知是我看的次数太多，还是……，居然出现了掌机迷（早期）的毛病，开始掉页了。再有是可以介绍几款DC的经典游戏，因本人刚入手DC一台，别嫌我落后啊！市场风标的调查只有三个城市，如果你们真的为读者，为广大玩家着想，就应该调查清楚那些邮购商店的真实性，这样我们可以了解更多地区的价格，假如资费不够的话，完全可以多加几片纸嘛！除了那些说2角钱还可以打一次气的人。把价提到10元之后，恢复广告吧，这样三方受益啊！我不是广告商的托儿啊，即使你们真的没办法恢复广告或是根本就不想，那你们汉世代公司也开一个电玩邮购店，别老卖那些小玩艺，对于你们产品的质量和服务价格我们绝对信得过！（天津 张乐/乐天晶）

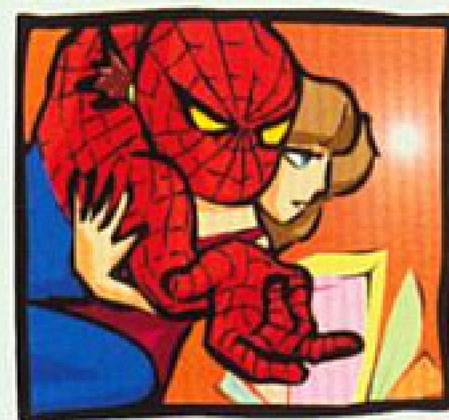
——■先感谢张读者对我们工作的肯定，将电软做得更好是我们每个小编，更是广大读者的心愿吧。这里刊出了您的心声，不知道您心中的她是否会看到，建议您将这期电软送给她或是借给她看，再将书装作无意地翻开到这一页，这样才不会辜负了大家的一片苦心啊。闲扯游戏栏目还是希望大家多多发表意见，要敢于将心中的想法表达出来，既然是SEGA的FANS，那么写点文字聊以纪念这点起码还是我们能够做到的吧？至于16期杂志的掉页问题，北斗所听到的反应似乎很少，看来果然是您读书破万遍的结果啊（笑）。■DC上的经典作品自然首推"莎木"，其他像是索尼克大冒险、PSO、维罗尼卡、灵魂能力等都是经典中的经典;DC上的好游戏很多，绝对够您好好玩上一阵了。■市场风标栏目是由于本刊取消了游戏店广告之后，为了帮助大家在购买主机和周边时有个价格参考而开办的。全国各地相差甚远，全部调查的话人力物力皆有限，而且全部加以罗列的话就可以做一本增刊了，就叫"电子游戏价格"？（笑）以中国现在的国情，有邮购业务的游戏店还是很有必要的，不过必须得在我们充分调查和确认之后才行，这是我们对读者的负责，也希望能够得到大家的谅解和支持。（北斗留）

我的GBA在公车上丢了！！敬告众玩友以后携带宝贝出入公共场所一定要小心啊！流泪中……（吉林 阿新）

——事物总是有其两面性：掌机最大的优点就是其便携性，方便随身携带，不过也正是因为其便携性而给了小偷们可趁之机——您看，要是扛台XBOX出去，别说是被偷走，就是人家打劫也会嫌它太重而或许能饶幸逃过（笑）。好了，玩笑归玩笑，阿新读者的提醒还是希望能够引起大家的重视，出门在外时一定要看好自己的物品——尤其是GBA，当然，钱包证件什么的也不要忘记了。（北斗留）

为什么我们这里早就玩到了中文解说的实况？（8过当然是d版的啦）你们都没有见过吗？中文的解说不是一般的差啊，常常在我领先的时候说，"××应该加强防守啊！"我倒！（广西南宁 左腾）

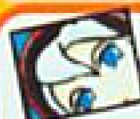
——所谓的中文版实况指的是经过国人WE7中的DIY高手自制的不完全汉化版。在最新的版本中，语音部分的汉化比之前的那一版要丰富和细腻许多；另外，球门部分的BUG也进行了修正。汉化者本人只是出于个人兴趣进行制作的，却被不负责任的D商们加以利用，并将之刻成游戏拿到市面上发售。现在已经发售了正式的行货版中文WE7，虽然没有中文解说，其他部分的汉化效果做得都还是不错的，WE死忠的话还是购买行货支持一下比较好。当然，最好还是让我们一起等待WE8的推出吧。（北斗留）



■美国那边有人为了一个会吐丝的英雄魂飞魄散，我就不明白，他不过是红蓝相间的紧身衣外套面罩而已，有什么魅力呢？其实在生活里，每个人都有成为英雄的机会。风某人做这个也有一套哦！

当我们力量更加强大
肩上的责任也就更重

# 大墙画廊



**留言板 飞月**

最近，飞月陆陆续续收到不少关于恶搞小编或者庆祝电软十周年的稿件，这次特别收集到一起刊登出来。画的好坏在其次，重要的还是创意。而且只要能够吸引更多的眼球，即使我们的形象被“丑化”也义无反顾（大义凛然状）。毕竟，这些画同时也体现出广大的读者们一直都在关心、支持着我们。好了，赶快来看看“玩家眼中的小编”究竟是什么样子吧！ **本期 vol.109**




↑**十岁快乐 MAGULEIGH 云南**
胖胖面团版的库可妮歌好可爱哦，有她的祝福相信我们一定会更有活力！











↑**无名 李畅宁 上海市**
虽然飞月的头很硬，但大家还是一定要记住“请勿模仿”哦。




→**电软十周年 克舟半人马 上海**
满天的星斗，每一颗都是游戏的心




↓**飞月 半藏 宁波**
在所有男同事们的怒视中，飞月毅然决定刊登此作！不过，我有这样可怕吗？




↑**电软一棒 K-DQ 广西**
手里还有这期《电软》的人可以获得我们的神秘纪念大奖……当然是骗你的啦！



↑**风林 崔振泉 北京**
当夜幕低垂，一个戴面具的英雄就会活跃在城市的大街小巷维护和平，他的名字就叫做“忍者神风”！




↑**龙哥 邓春 博白**
请作者速与本刊联系。

↓**为什么 黄永发 广西**
冷静，冷静，这次一定有你的奖品！













**钢之炼金术士手机挂饰**

本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款钢之炼金术士的手机挂饰，不管是酷酷的爱德华还是卡哇依的爱德华，都是你手机的最佳搭档。

**钢炼随身带**

# 电软卡通形象设计大赛

## 参赛作品选登

等待你的参与！




↑尤尼 陈炜 上海



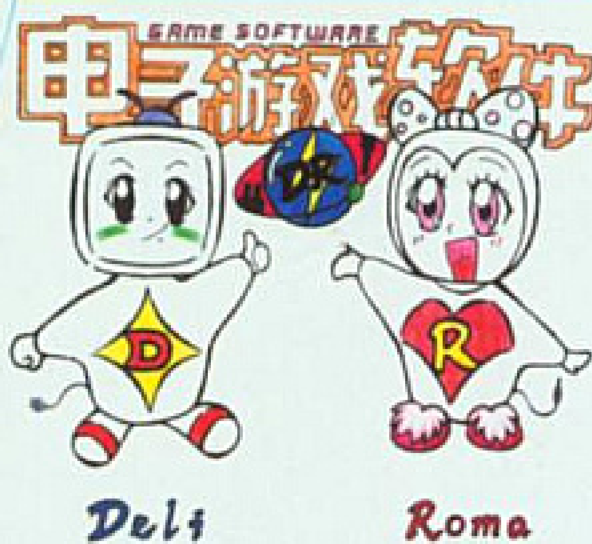

↑无名 AOXI 北京



↑无名 黄金IC 北京



↑塞奇 张念祖 山东




↑电软宝宝 姜峥 山西




←D和软软 英健 南宁



↑绿儿 李哲成 海南

作为去年GBA上最令人感觉有新意的游戏——“我们的太阳”，终于出续作了。前作以其丰富的迷宫和迷题，以及独特的光照影响游戏的设定，给人留下了深刻的印象。本作虽然保留了前作的风格和极富创意的迷题，但是却很大程度的削弱的前作的潜入概念。由于导入了升级系统，你如果越是躲闪，能力越低，之后的战斗也就越困难。死亡在这次的游戏里也是家常便饭。不过好在取消了战斗评价，不至于令人疯狂S/L。抛开这些，游戏素质和耐玩程度还是很让人满意的。

有了这款炎炎夏日的大作。你，还有拒绝阳光的理由吗？

# 続ボクらの太陽

## 太陽少年ジャンゴ

### 续 我们的太阳～太阳少年加戈

| GBA | 厂商：KONAMI | 发售日：2004.7.22 |
|---|---|---|
| | 类型：A · RPG | 价格：5229日元 | 其他：—— |

## 新系统详解

**1 入手指南** 开始新游戏时会提示是否输入前作的通关密码。正确输入的话会依该密码所记录的称号不同，在4个能力上追加不同程度的点数。所以有条件的话还是输入一下比较好。这个是我前作的通关密码，称号为“女王”。追加2点能量值和2点防。

PASSWORD

れげがふごべ　そすあてぜほ
でだふずふや　さへまみいら

www.konamijpn.com/boktai/

PUSH START

ステータス

SOLAR BOY
ジャンゴ

LV.01

LIFE
ENE

STATUS POINT/000

**2 武器** 本作的主要攻击武器不再是太阳枪，而是变成了剑，矛，锤这3种冷兵器。剑的攻击速度快，但相对于同等级的锤来说威力较小。矛可以作比较远距离的攻击，攻击速度适中。锤，攻击速度慢，但是拥有较高的攻击力，并且可以破坏路上的木箱子。

**3 魔法使用** 本作中最重要的新系统就是魔法。在游戏魔法根据使用条件分为3大类。

★**月光魔法：**使用时会消耗能量，可以给武器附加不同的攻击属性。后期也有召唤太阳以及在吸血鬼和太阳少年状态之间切换的特殊魔法。

| ソル | 攻击时附加光属性。 |
|---|---|
| フレイム | 攻击时附加炎属性。 |
| フロスト | 攻击时附加冰属性。 |
| ソル | 攻击时附加暗属性。可以彻底除掉挡在路上的那些会不断再生的植物。必须在吸血鬼状态下才可使用。 |
| アース | 攻击时附加风属性。可以破坏岩石！ |
| ケラウド | 攻击时附加地属性。 |
| ライジツゲサン | 召唤太阳。 |
| トラソス | 在太阳少年和吸血鬼状态之间切换。 |

★**太阳魔法：**使用时不消耗能量，但是有必要的光照强度限制，且光照强度同时影响魔法的威力和效果。

| フリーあズ | 光照强度在0以上，在敌人背面发动可以暂时锁定敌人行动。 |
|---|---|
| ダッシュ | 光照强度在1以上，冲刺。但冲刺中如遇到攻击则会加倍伤害。 |
| ヒーリング | 光照强度在2以上，使枯死的植物重新生长。 |
| ダイナマイト | 光照强度在3以上，设置炸弹攻击。也可以炸开一些特殊墙壁。 |

★**黑暗魔法：**吸血鬼的特有魔法。几乎都是我们所熟悉的变身，也有能够彻底除去再生植物的暗属性攻击。

| スリーピング | 在棺材中睡觉恢复能量。具体回复速度视主角购买的棺材而定。（其速度之慢一般可以不用考虑） |
|---|---|
| チェンジ・バット | 变身蝙蝠，可以飞过一些地面上的机关。 |
| チェンジ・マウス | 变身老鼠，能够通过窄小的通道。 |
| チェンジ・ウルフ | 在敌人背后发动可以撕咬敌人，同时回复自己的HP。 |

要注意的是，在行动中按住SELECT以后再点LR快速切换武器和魔法，但是只限制在装备着的4种武器或魔法里选择。没有装备的要回到界面里去切换。

**4 升级** 本作的改变之一。击倒敌人获得经验值，累积到一定程度就可以升级，同时会有3点能力点数供玩家自主分配。可以增加的能力有：HP上限，能量槽上限，攻击力以及防御力。建议多加攻击力，其次是HP和防御力。能量槽可以完全不用考虑。

**5 诱敌** 前作中比较常用，但本作中有时遇到强敌也可以适当使用而没必要做无谓的牺牲。靠近墙的时候再按住方向键可以贴着墙做缓慢移动，此时再按A键就会敲击墙壁发出声音，然后一定范围内的敌人会来到该位置。常用来诱开守在关键路口的敌人，一些要踩着才生效的开关也要用这招把敌人引到开关上。

**6 OVERHEAT** 虽然主角的主要武器不再是太阳枪，但是仍然会出现OVERHEAT的状态。在出现警告后，要立刻降低光照强度，并且不要使用和补充能量。在一段时间之后就会恢复正常。否则会因为太热而昏迷，之后强制回到村中旅馆。

**7 GAME OVER** 本来不想说的，但是由于本作里死亡简直是家常便饭，所以还是说一下不用过分追求完美而拼命S/L，因为死亡次数是不记录的。不过死亡时会扣除100～200钱币。

**8 钱币** 本作里出现了商店可以购买道具，但是在迷宫中冒险是无法直接取得钱的。其实可以使用的钱币就是在迷宫中可以恢复能量的绿色箱子里所贮存的能量数目。在不同的光照强度

下会逐渐的累积。可以在太阳街的银行里选择提取和存入，而银行利息却只有少的可怜的1%。

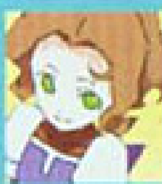
**9 果实** 本次游戏中，恢复道具被分为两种。分别是果实和普通道具。要注意的是果实在一段时间后会发生变质，在果实类道具的说明栏里，左侧有个圆形的时间框。全部变为黄色时就会腐烂。这个时候吃的话会恢复少许体力，但是追加腹痛的异常状态。此时，在移动过程中，整个屏幕会变花。

**10 地图** 本作中的迷宫地图不再是只画经过区域的方式了。必须要在迷宫中的宝箱中找到地图，才能在地图界面里看到该迷宫的构造。所以道具可以错过，但是地图一定要仔细找到。不少大迷宫的地图还分A，B两张。

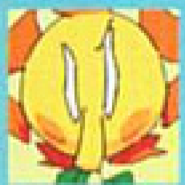
## 游戏人物介绍



**ジャンゴ** 游戏主角。拥有太阳少年的证明——太阳枪。



**リタ** 大地巫女。前作中被ジャンゴ从伯爵的手中救出。



**おてんこさま** 跟随主角的太阳使者。其丰富的知识在前作帮了ジャンゴ很大的忙。



**ザジ** 新角色。拥有强大能力的魔法少女。其占星术在游戏中帮了主角很大的忙。



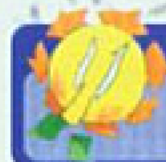
**サバタ** 前作的黑暗少年。给主角造成过不小的麻烦。但后来知道了自己的身世，最后与ジャンゴ一起消灭了最终BOSS。

## 全地图一览

这次的地图不是很大，而且只有一块大地域，不用像前作那样到了后期苦苦奔波了。不过可以前往的区域是要随着游戏发展才会渐渐扩大。




在大地图中，路口看到红色的IMMORTAL字样说明里面是主线的大迷宫，而紫色的UNDEAD则是一些分支迷宫，完成与否对故事没有影响，但是可以得到不少有用的道具，而且影响到仓库的开启。不过这些迷宫里的谜题要综合运用到武器和魔法，所以最好后期拿全了魔法再来挑战，这样不容易错过东西。



## 太阳少年之路

无人的荒山，破旧的房屋仿佛告诉人们过去的繁华，而现在却只是些小魔物栖息的地方罢了。而我们的主角此时的念头只有一个，那就是尽快回到自己的家乡。在一处早已成为废墟的屋子前，ジャンゴ被崩坏的地板挡住了去路。不过仔细观察，发现断路在墙边的地方还有些许可以立足之处，于是便靠着墙慢慢走了过去。（后面很多断开的路面都要用这个方法。但是前进中不可放开方向键或者受到攻击，否则会摔下去。）

没走几步便遇见一戴帽子的男子。おてんこさま立刻发现他是吸血鬼，于是ジャンゴ拿出太阳枪准备消灭他。但是神秘男子突然暴走，一下把ジャンゴ扑倒在地，并夺走了太阳枪。おてんこさま告诉男子，太阳枪不在太阳少年的手中是没有用的。但是ジャンゴ上前打算抢回太阳枪的时候却被其一枪击中。神秘男子在听到ジャンゴ的名字后突然变得无法控制自己，乘两人没回过神来逃跑了。



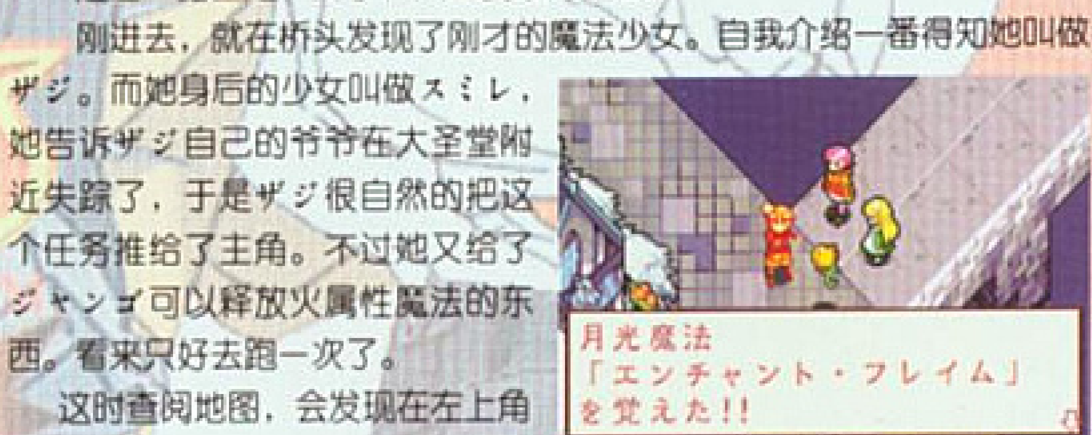

对于吸血鬼为什么可以使用太阳枪，两人都感到十分不解，但是现在能做的只有尽快追上他，夺回太阳枪。

一路追到太阳街入口，失去了武器的ジャンゴ在躲过门口的一个敌人后，却不幸地进入了一怪物房间。把守这里的是一只骷髅。但是由于没有武器，所以无法对骷髅造成伤害。不过在下方的房间却意外地发现了一把剑，虽然不擅长使用这种武器，但比起赤手空拳还是要好太多了。消灭了那只不太聪明的骷髅后，终于可以离开房间。谁知没走多远，又进了怪物房间。这次遇到的是一只僵尸。虽然ジャンゴ准确地攻击在了僵尸的身上，但是这种普通武器对于不死体造成的伤害实在是太微不足道了。这时岩石上突然出现一少女，在发现了ジャンゴ丢失太阳枪后，便给了ジャンゴ可以释放魔法的装备弥补普通武器无法使用属性攻击的缺陷。在能够使用光魔法之后，少女便先行离开了。（按L可以选择是否使用魔法，使用中全身会发出对应属性的光芒。）利用光属性攻击，主角很轻松地击败了僵尸。



之后一路直走，终于，又回到了太阳街。

刚进去，就在桥头发现了刚才的魔法少女。自我介绍一番得知她叫做ザジ。而她身后的少女叫做スミレ，她告诉ザジ自己的爷爷在大圣堂附近失踪了，于是ザジ很自然的把这个任务推给了主角。不过她又给了ジャンゴ可以释放火属性魔法的东西。看来只好去跑一次了。




这时查阅地图，会发现在左上角

有座房子，那便是大圣堂。从上方的路出去，很快就可以到达。



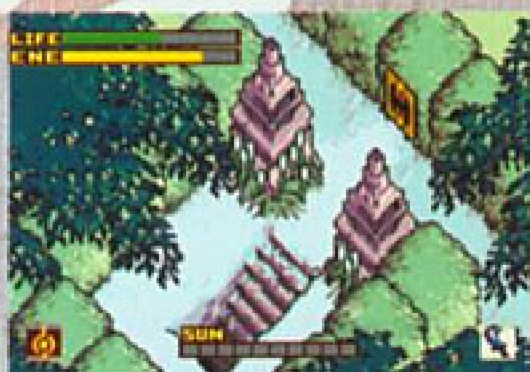
## 大圣堂

将路上的石块填进坑里，就能来到大圣堂的入口。

门口正站着一只黑猫，大概是看到了生人，一转身便跑进了门里。门也因此被锁上。无奈暴力是无法打开坚固的铁门的，只好来到右边的区域。在这里，将箱子如图摆放就可以上去得到武器锤。



有了锤之后回到刚才用石头铺路的场景，在下方砸掉挡路的箱子后来到一处墓地。要当心的是这里有一头狼非常厉害，以现在的水平不太可能打败它。所以被发现了的话就要立刻跑开。在这里的12块墓碑中，有3块是可以推动的。但是如果推动了错误的墓碑，就会被幽灵攻击，变成操纵失常的状态，这时一定要小心躲避那只狼。成功将3块墓碑推动之后会打开地下室的通道。



进入地下室，这里的房间由于没有光照，视线十分有限。但是如果发现烛台的话可以用火属性攻击点上。这样就能照亮整个房间。当来到一个有3个烛台的房间，会发现大门是关着的。在这里要同时点燃下方两个烛台才能开门。站在两个烛台的中上方挥刀就能办到。之后的房间只要将两只箱子如图摆放就可以打开两个开关。（要注意的是这种开关要身体接触才有用，攻击是没有效果的。）紧接着的房间要在两个烛台同时点燃的情况下用锤攻击当中的机关才可以开门。（这种样式的机关，红色必须用锤子砸，灰色的则可以用任意武器攻击。）



再往后的房间，要先点亮烛台，然后抓紧时间从墙边走到对面。只要两个烛台同时亮着就能开门。最后来到一有升降机的房间，站在上面便会启动，不过无法到达顶端。这时只要在随着平台的升降过程中，用锤打到那两个开关就能让升降台到达顶端。经过上面的楼梯进入大圣堂。在房间里可以得到地图，出门后在大厅里又看到了那只黑猫，但这时一只骷髅正打算要攻击它。不过黑猫一转身跑下了身后的楼梯，随即楼梯就关上了。不过骷髅们立刻看到了一旁的ジャンゴ。消灭了它们之后从出现的宝箱里得到了一块黄宝石。从大厅左下方的门进去，将一只僵尸引诱到开关上之后上楼。将路上多余的箱子砸掉之后，可以在里面得到一把钥匙。在这个房间的烛台前有一个发光的小洞，把烛台点燃之后放上黄宝石，就会发现大厅的地板上出现了图案。

回到大厅之后，打开一道上锁的门后，从里面的楼梯上楼。之后会进入怪物房间，小心不要被僵尸围攻。然后会来到大厅的上方，从断路上跳下可以得到武器——矛。



有了长矛之后，回到进入大圣堂的房间。仔细看一下这里靠窗的地方，有没有发现地板在闪光呢？在这块地方按A会发现隐藏的宝箱，得到红宝石。然后用矛打开这个房间下方的开关就可以打开上楼的大门。

上面的房间里可以放置红宝石。（别忘记点燃烛台）再向上的房间是一处地面隐藏着陷阱的房间，踩到陷阱就会掉到下面一层。（其实下方房间中箱子的位置就是这个房间里陷阱的位置。）绕开这些陷阱后，可以看到下方的提示！！（不可以省略这步！）




接着回到大厅中拿矛的断路，沿墙通过这里会来到图书馆。调查书架，按顺序找到4本书的内容里包含有こ，と（ト），の，は的书，并按下开关。（如果没有阅读之前的提示，则这里不会出现是否按开关的选择。）




坐里面的升降台来到一个有箱子的房间。先将箱子推到下图的位置按下开关，再改变一下排列，便能做出一条路来。注意出门前别忘记拿左边的钥匙。

之后的房间必须在传送台往下移动的过程中同时点燃左右两排共6个烛台，失败就必须重来。成功之后便能拿到绿宝石。

最后回到大圣堂外部的正门处。用矛将门口左右两边的狮子石像破坏掉，就可以在当中的平台上发现蓝宝石。

此时在之前那个满是陷阱的房间里，可以用钥匙打开上方锁着的门，里面能放置最后一块宝石。

当大厅的地板上，太阳树的图案完全出现的时候，之前消失的楼梯也同时出现了。下面的房间攻击绿水晶吸收精灵虫可以加血，准备完毕后就可以进去挑战BOSS了。（用这种红黑色字体书写着IMMORTAL的房间便是该迷宫BOSS所在的房间。进入前一定要有充足的准备，并做好记录保证安全。）

交谈后BOSS变身为一只类似飞蛾的魔物。弱点为火。初期只会吐冰攻击，只要不呆在其正面就能攻击到它。打中它三下后，它会提高飞行高度，这样就无法直接攻击到它了。这个时候要用锤子去攻击四个角落里的开关，全部开启后就能点燃当中的烛台迫使它降到地面。小心避开它施放的冰冻球并攻击它。击中三次后继续飞起。要注意的是这个时候地面上会出现青虫，要及时清理。之后就是重复砸开关的步骤再次令它降落。小心它半血以后会加快攻击速度，并且会使用俯冲攻击的招数。击败它之后将其封入棺材。



在里面的房间找到了スミレ的爷爷——锻冶屋老板，原来这只黑猫是スミレ的宠物。在其离开之后就要回去将棺材运出迷宫净化。靠近棺材后按住A移动，就可以将棺材拖着走。后面的房间要先用棺材压住开关，然后从组合的平台上走到对面推开石头就能把棺材拖走。

回到大厅后，进入左上的房间。这里有3个开关，分别将箱子和棺材压

在开关上，自己站到第三个开关上就能打开中间的大门。里面可以得到大圣堂正门的钥匙。这样就能把棺材带出大圣堂。

一路将棺材拖到太阳街的上方。（请查看地图中净化结界的位置。）在这里おてんこさま会制造净化结界，完成后将棺材拖到结界的正中。之后用属性魔法攻击弹出的净化器，最后要在有光照的条件下站在下方的圆圈里按A就能开始净化。过程中如果没有阳光将会无法净化，而且光照强度直接影响净化器的威力。





净化时要注意，BOSS并不是只会等着被你消灭的。它的本体会离开能对它造成最大伤害的棺材，用属性魔法攻击可以将它打回棺材中，对它造成大伤害。而且BOSS会从棺材里做攻击，攻击方式因BOSS不同而不同。最重要的是BOSS的本体会攻击净化器，在它破坏的过程中只要用属性攻击打到他就能阻止他。如果净化器已经停止运作，则要用"属性攻击"攻击净化器，令其重新开始净化。

彻底消灭了BOSS之后，回太阳街。路上遇到了大地巫女リタ。以后她会在太阳街中的商店里卖果实，物品会随着游戏进度逐渐增多。在街道中遇到了刚才的锻冶屋老板，之后又遇到ザジ。这次她给ジャンゴ带来了新的信息，在东边的遗迹发现了吸血鬼的踪迹……从她指的方向出发，很快就能看到遗迹的入口。

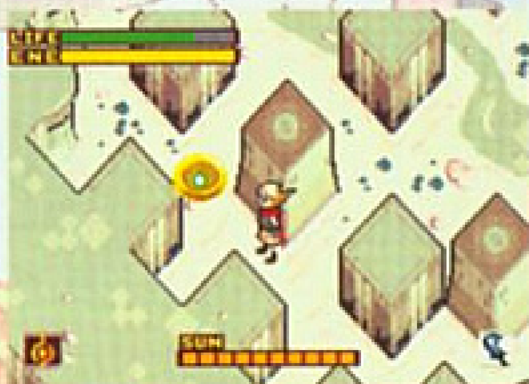
在和锻冶屋的老板说过话之后就能开始自己锻造武器了。进入锻冶屋与老板对话后再调查后面墙上的提示，然后再和老板说话就可以了。规则是将两把武器打造成一把。出来的武器如果不是特别装备则以第一个选择的武器为准。在有光照的条件下，会有进度条前进，让其在进度条内的方格中间附近停下，就会出现来回移动的长条。在方框中间时按A会出现GREAT，方框内是GOOD，方框外则是BAD。不过并不是GREAT越多就越好，而且打造出特殊武器的几率还和该武器的熟练度有关，所以建议还是后期废武器够多了再来打造。



## 遗迹

这里的石人要当心，一旦被发现会被追个不停。相当麻烦。还有就是这里开始会出现史莱姆，对这种敌人最好用普通攻击，魔法只会适得其反。

来到一处刮风的区域，这里只要把光照强度变为0就可以让风消失，否则无法安全地站在移动平台上，在平台移动的过程中点燃烛台便能开门。





之后会遇到一自称是商人的人，他给了ジャンゴ使用冰魔法的道具，并告知ジャンゴ自己会在太阳街里开家店后离开了。在这里拿了地图以后就能回到之前一间有火球的房间，用冰属性攻击弄灭之后继续前进。

往前会发现有个金属箱子漂浮在机关上。根据边上的说明可以知道：火属性攻击能令其灼热，冰属性攻击能令之下沉，风属性攻击能令它移动，地属性攻击则可使其消失。所以在这里只要用冰属性让他下沉压在开关上就能开门。紧接着是连续的3个怪物房间，全部通过之后得到钥匙。



有了钥匙再回到遗迹入口附近，打开下方的一扇门后遇到暗黑少年サバタ。从他那又得到了使用风魔法的道具。使用风属性的攻击可以破坏能移动的石头。

再往前，来到有两块封印石的地方，将他们分别推到对应的属性上就可以开门。后面的房间里又有一个金属箱子，先用矛以外的武器附加风属性将金属箱推到如图位置，再用长矛就能一下子将箱子打出两格距离到对面，最后用冰属性攻击令之下沉就能开门。

里面能找到一把钥匙，之后把左边的石头推下坑，之后一路左走，破坏掉挡路的石头就能看到锁着的门。



一路前进会来到地上有圆形机关的房间，这种机关性质相当于警报器。踩上去以后会发出声音吸引周围的怪物，不过把怪物吸引来后倒反而可以开路……

然后来到有4个封印石的地方。先将任意一块推到当中，然后推到另一头，再将上方或者下方挡路的封印石推到当中，之后就可以把第一块推动的封印石运到指定位置。然后同样方法推刚才推到中间的那块，再来一次就能完成。

后面的房间里会遇到木乃伊，这种敌人只有听力，只要不和它接触，你站在它正面也不会被发现。但是在从他身边走动时候发出的声音倒是会引起它注意的。弱点是火，着火了之后会持续减血并到处乱窜，撞到东西就会对其造成火焰伤害，要当心别被烧到。在一处要求你点燃烛台的地方，由于火一直喷，无法直接点燃。这时要先引燃木乃伊，然后利用它的暴走点燃烛台。从这里往上可以找到钥匙。下楼后再打开正中的一扇门，里面是怪物房间。敌人是把斧头，攻击力高，别太注重攻击而忘记回避。击败之后得到钥匙，同时学会制造炸弹的太阳魔法。



之后用钥匙地图右下的一扇门，进入沙漠部分。记得要在入口附近拿水，不然的话在这里可是会不断减少HP的。沙漠的当中可以看到一个大坑。这里有块石碑，上面有提示你需要找到3块石板的碎片，并给你相应的提示。不过碎片的位置是随机的，也就是说这里出现的提示并不固定。不过最好还是能大致看懂石碑上的提示，不然找起来很吃力。碎片有可能出现在这些地方：箱子怪的下面，两个骷髅头的中间，一堆仙人掌的地方，一只仙人掌旁的大坑，两块石头的中间，损坏的石头人背后，有4



个仙人掌的中间。还要注意的是这种装碎片的箱子是完全不可见的，在这些可能出现的地方多调查一下吧。全部找到后回到大坑前石碑，填入3块石板碎片后，出现遗迹。

里面有个点烛台的问题。只要按火风水地的顺序点燃烛台就会出现楼梯。在里面还要解开4个试练。只有一处需要特别注意，先将金属箱子变得灼热，再用矛将之吹飞到烛台边上就可以点燃。



最后在迷宫的最深处遇到了之前抢走太阳枪的神秘男子。交谈中天敌被其捉走，危险之际，サバタ赶来救了主角。之后便要与サバター起战斗。



BOSS会召唤飞刀，不过由于飞刀是直线飞行所以不是很难躲。而他在被你攻击后会使用太阳枪反击，这也同样不难闪，关键是不要在躲的时候把攻击引向サバタ，否则会影响其制作结界。他也会主动攻击サバタ，当站在两边的蓝色方块上时就会召唤剑来攻击。这个时候要上前帮助サバタ打掉那些剑。当其成功造出暗黑结界的时候就可以攻击无法行动的BOSS，把他打进结界里，（行动要快，不然几秒种后他会攻击サバタ。）当其被困在结界中时才是防御力最弱的时候。半血以后同样会加快攻击速度，要当心他的冲刺。

打败神秘男子的同时打落了他的帽子，原来……他是ジャンゴ的父亲，因为吸血变异而成了吸血鬼。交谈了几句之后他又突然发狂，把正在发愣的ジャンゴ扑倒在地，并咬了ジャンゴ一口后消失了。サバタ为了拯救ジャンゴ的性命，只好冒险使用净化结界来帮助加戈消除诅咒。

之后操纵サバタ把棺材拖回净化结界。需要注意的是サバタ作为暗黑少年自然是怕阳光的，只要有光照就会不断减血。回到净化结界后，就能开始净化。（开始之前最好去商店买回复道具，因为净化的要求之一是要有光照，但是サバタ在阳光下会不断减血，为防止万一最好还是准备充足一点。）净化成功后虽成功地救了加戈的性命，但仍因为诅咒而变成了暗黑状态。这时会学会所有的5种暗黑魔法，但是在暗黑状态下不能使用月亮魔法和太阳魔法。

在旅馆里和ザジ说话，就可以去暗黑街了。与サバター样的是，暗黑ジャンゴ在阳光下会不断减血，不过在商店里有卖防晒霜可以在一段时间防止光照的伤害。使用暗属性攻击，可以彻底铲除再生的植物，从净化结界的右边走，很快就能到地图右上方的暗黑街。



## 暗黑街

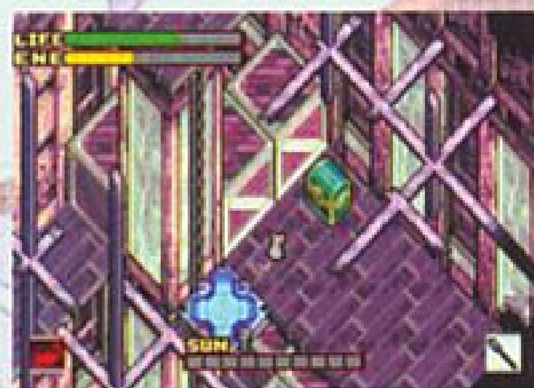
在这里竟然又看到了スミレ的黑猫，然后就又转瞬消失门后了。スミレ的爷爷不是已经回去了么？为什么它还会在这里……？难道说……？

在一处被石头挡着的路上，可以通过变身老鼠从边上的窄道穿过去。

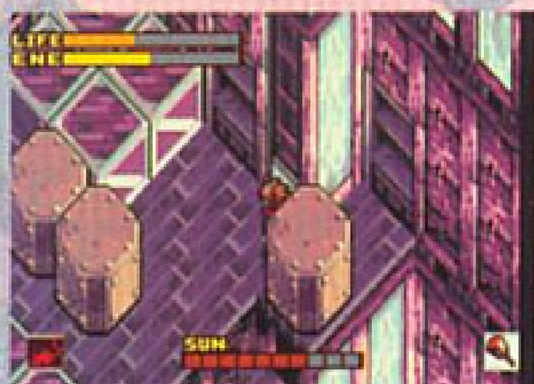
在一有红色箭头的房间中，同样变身老鼠可以从墙洞穿过去。往上会看到一标有红色箭头的窗口，这里要变身蝙蝠就可以飞出去。

之后会看到一个升降机，而这种升降机的升降是根据重量而决定的。蝙蝠是到达最上层，老鼠是中间层，变回普通状态则是下到最低层。

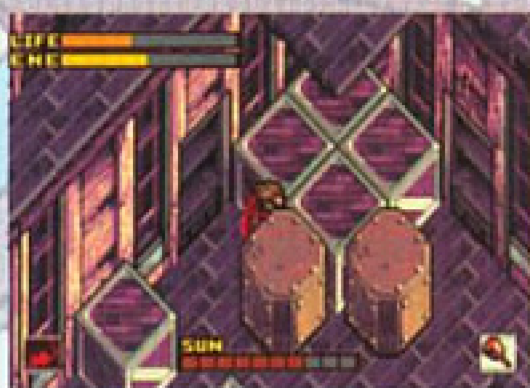




来到当中一层可以得到地图，顺便将箱子推下。然后到最下层，往上方前进。在之后的路上会看到地上有滩水，吸血鬼是怕水的，所以要靠蝙蝠才能从水上飞过去。（不明白为什么不能从坑上飞过去……）在后面的房间里得到钥匙。进入之前遇到的上锁的门，来到最高处推下一只箱子。然后下楼，可以发现刚才推下的箱子变成了已经把路铺平了。往前继续，来到另一处有升降机的地方，先变成蝙蝠从最上层的窗口飞出，推下另一个铺路的木箱。之后回到刚才的升降机房间将最上层右边的箱子往左侧推下，下到二楼后，先把右侧的的箱子往右边尽头推到一楼，再将两个箱子错开一格，将上面的箱子垫在下面凹槽里，这样就能把剩下的那个箱子也推到底楼。然后从底楼的箱子铺出路进入对面。



之后从下方返回，绕到另一侧用靠箱子垫脚才能前进的路上，会看到地面上有一机关，注意要变身蝙蝠进去拿钥匙，如果碰到开关的话不仅拿不到钥匙，还要被火烧。





接着从下方前进，用钥匙打开尽头的房间里被锁的门。在上面变成蝙蝠仔细的进进，这里能够拿到钥匙，还能推下一个箱子铺路。之后坐升降机下去，先往下方走，切换场景后一路往上，打开尽头的门。

坐升降机上楼后会遇到一个BOSS，由于ジャンゴ的外表而被误认为是吸血鬼。无奈之下只好展开反击。

对付这个BOSS要围着石头和他转圈，乘机在斜角的时候攻击。要注意他在防御后容易出大威力的旋转攻击，所以攻击如果被防御的话一定不要再做无谓的攻击，应该继续陪他转圈。一段时间以后他会投出斧头，之后一直到他拿出新斧头的这段时间里，他不会做反击，而且防御力也比一般时候要低，所以要抓紧时间。半血以后，在他拿出新斧子时有可能会使用回复道具。这个时候只要能立刻击中他，就能把道具打落在地上。可以拣起来自己用。

击败他后得到钥匙，下楼继续前进。之后会来到一处有很多房子的地

方，在这里要灵活运用老鼠能够进洞和蝙蝠可以进窗的特性进行变身，最后就能来到BOSS房间。

剧情过后可以在里面看到这里的BOSS。

十分厉害的BOSS。战斗刚开始时她只会召唤再生植物和花苞，不用理那些植物，专心攻击花苞就可以。不过也要小心花苞的针叶乱射，要算好每次释放的时间间隔。伤了她三分之一血后会改变攻击方式，同时出现5个花苞，几秒钟后开花并释放毒气。用锤子砸三下就能迫使花苞开放，这样打不但不会使之散发毒气，运气好的话还能打到BOSS躲着的花苞造成较大的伤害。还剩三分之一血的时候她会再变换攻击方式。过后会再变换攻击方式，会召唤植物在ジャンゴ脚底出现，一定要先闪过她一回合所有的攻击再抓紧时间攻击，不然会很危险。

击败BOSS将棺材拖出来。发现来时的路已经被破坏，只好往下方的路走。之后的路上有个房间内会看到3个金属箱子，不过因为暗黑状态的ジャンゴ无法使用其它属性的魔法，所以这里的谜题暂时无法解开。

离开暗黑街后，从往左上的出口直接回净化结界。准备完全后开始净化。

但是由于ジャンゴ的黑暗力量，自己却先被净化结界的太阳能量给击倒了。但在大家的鼓励和支持下，ジャンゴ终于振作了起来。剧情后，保持光照强度在7以上按A续力，终于突破了诅咒变回了太阳少年。最后学会在太阳少年与暗黑状态之间切换的魔法以及召唤太阳的魔法。

净化完毕后回到街道，在锻冶屋附近看到之前的风之战士，他说自己在这里开了武器店，并且从他那里学会加速魔法。在和スミレ说话之后，黑猫突然又跑开了。ジャンゴ一路紧随，像是被引导般的来到了地下水路。

没想到一进去就遇到了自己的父亲，他告诉ジャンゴ，这里的门被封印了，需要得到三张封印卡才能开门，最后给了ジャンゴ可以释放地属性魔法的道具。并拜托主角找到封印卡解除地下水路的封印。

回到太阳街的旅馆，找ザジ打听情况。在ザジ的占星术的帮助下，得






到了有关3张封印卡的启示。

**大圣堂**：在正门入口处的地方，使用刚刚得到的地魔法可以令水上的荷叶变大，之后可以从上面通过，在左边的通路找到一张。



**遗迹**：根据地图上的显示，这里是一个封闭房间，所以在它隔壁的这个房间放置炸弹，就能炸出隐藏通道，里面又入手一张卡。

**暗黑街**：在打败BOSS之后，拖棺材出来的那条路上，还记得那个有3个金属箱子的房间吗？来到这里后，先将普通箱子往上推一格，再用火属性攻击两只被冰冻的箱子，将其中上面那只金属箱子吹飞或者使用地属性让其消失，再将普通箱子推入洞里。然后将里面的那个金属箱子往右下移动一格，然后将另外一只箱子推到最内侧靠墙的地方，最后用矛攻击就可以把箱子送到对面。剩下的应该知道怎么做了吧？

拿到这里的封印卡后，会遇到图书馆的主人。之后再回图书馆就可以在她这里接受委托任务。

具体内容可以调查边上的矮书架。其中打过星的说明是完成了。



## 地下水路

将3张卡都找到之后回到地下水路，与门口的男子没交谈几句サバタ突然冲了进来，告诉ジャンゴ这个人并不是他的父亲。乘着ジャンゴ注意力被サバタ吸引的时候，神秘男子突然冲上前撞倒了ジャンゴ，抢走封印卡后开门逃走了。

这里的设计是单线进程，没有谜题，3个怪物房间之后就会遇到BOSS——章鱼怪。





这个BOSS打起来相当麻烦。它会先使用触手攻击，这个只要离开一定距离就可以躲避。之后会用身体撞击平台，这时如果能够用矛对它造成50以上的伤害就能打消它的撞击，否则会无法躲避，除非快速变身蝙蝠，不然会受到不小的伤害。最麻烦的还在于普通攻击对它并不能造成比较理想的伤害，虽然说它的弱点是头部，但是当它冲上来的时候又怎么可能来得及打到呢。所以比较好的办法，是使用太阳魔法来制造炸弹。虽然切换变身十分麻烦，不过好在战斗平台的当中有阳光能够补充能量。半血以后攻击节奏加快，同时会使用毒气攻击，使用时变紫色，会连续中招造成大伤害。这个时候要在平台的一边引诱它释放，然后跑向另外一边，总共会喷3次。还会吐泡末攻击，以及在平台上丢3个有毒物质，使行动范围被迫缩小。胜利之后从出现的道路上将



棺材运出迷宫后，带回到净化结界净化。

净化完后回旅馆找ザジ得知サバタ已经前往上方的螺旋塔，并学到了最后一个太阳魔法。之后自然是尽快赶到地图上方的螺旋塔与サバタ会合。

这个时候可以考虑一下先跑跑几个分支迷宫，拿点道具，提升下能力。除了竞技场和梦幻街暂时不能去以外，其他的5个迷宫都可以完全通过了。（有部分区域必须在获得图书馆的委托后才能进入。共略后有对分支迷宫的难点做说明。不过……功夫不负有心人，自己解决这些谜题的成就感是很难形容的，可能的话还是自己多试试。毕竟游戏的乐趣在于过程而不是看结束字幕。）



## 螺旋塔

门口遇到了サバタ，对话后两人分别从两侧的入口开始攀塔。之后有破解封印的过程。首先是サバタ，保持光照为0，然后续力就能开门。接着是ジャンゴ，要在光照充足的情况下续力才能开门。

首先是ジャンゴ的一侧行动。先上到二楼，注意这里的地板有很多陷阱，先绕开这些陷阱从下面的路口出去可以推下一只箱子。之后故意从该房间上方的一个陷阱掉下去，这样能帮サバタ打开门。然后只要站到紫色的结界上按A就可以换成控制サバタ。



一路往上来到一处有一排僵尸站着的房间，会发现僵尸所在的地方之前一格全是陷阱，必须要靠冲刺才能过去。最后为ジャンゴ的路线打开一升降台之后换人。

ジャンゴ同样一路往上，到达サバタ的同一层之后也要他开启升降台。最后坐升降台往上，上去后是怪物房间，敌人是一强力的剑形敌人。它召唤的小剑可以反弹，只要撞到本体就能造成比较大的伤害。

再有几次的相互帮助后两人会来到同一区域，但是并无法交汇。这里要相互为对方打开机关，最后在ジャンゴ用锤子砸下一红色机关，双方的道路中出现升降台。

之后ジャンゴ的路线会来有一石像和箱子的广场。这一层的房间里，ジャンゴ和サバタ分别能在提示版看到两段不完整的文字。（内容随机。）只要注意其中的方向和数字，然后按上面写的推动箱子就能打开机关。而具体的方向为，门的方向是西面。之后会出现一把强化的斧头敌人，攻击力比较强悍。

在ジャンゴ后面的路线中，会来到一处有上锁房门的房间。打击这里的开关会在对面丢下炸弹，攻击里面的木乃伊。不过开关只能用一次，而且一定要3发全中才能消灭它。所以一定要看准了才再打开关。成功之后会得到钥匙。

最后在顶端，两人重新会合。剧情后，先不要急着靠近サバタ，做好充分的准备并且记录，然后再和他说话，进入后面的房间找到BOSS。

与BOSS对话时别按太快，当中会出现选择，要选第二个，否则就会直接看到制作人员名单。（KONAMI的恶趣味，让我想起了以前MD上的魂斗罗。）

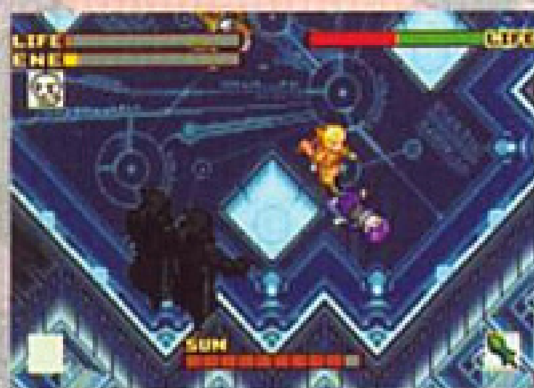
由于BOSS还是之前的神秘男子。所以攻击方式与之前无太多区别，只是他主动攻击サバタ的方式变成了丢3个跟踪弹，要注意及时为他弹开。半血之后，之前在暗黑街遇到的白发少年会从神秘男子体内出现，原来是他控制了加戈的父亲。在他震昏了サバタ之后便要主动攻击他。要特别当心的是在他释放跟踪弹后会消失，这个时候一定要不断地跑，否则他会从地下伸手出来捉住ジャンゴ，蹂躏之后再拉到地下去吸血，非常恐怖的招数，每次潜地会伸手抓3次，然后就能放心转身对出现后的他进行攻击。



消灭他之后拖着棺材往サバタ的路线走，用棺材压住开关，之后点燃降下的烛台可以坐升降平台直接下到3楼。（往下还能破解一个机关得到一把不错的武器）

待出螺旋塔后去净化结界，成功后终于拿回了太阳枪，但是ジャンゴ的父亲却也永远地离开了这个世界……（此时的太阳枪是损坏的。只要去锻冶屋，老板会帮你修好。但是使用时耗费很多能量……没必要还是冷兵器将就下吧。）

之后サバタ从黑猫身上解放了おてんこさま，原来之前被捉走后被封在了黑猫身上。虽然不能说话，但是意识还是存在的。所以就利用黑猫的身体一直在给ジャンゴ暗示。



虽然敌人全部被消灭了，但是和平却仍然没有最终降临。预言中将要毁灭世界的魔物仍然出现了。现在能做的，只有尽快地修复4方的封印控制魔兽的力量，而ジャンゴ的任务则是为修复封印尽可能拖延时间。

回太阳街认真地准备一下，之后再回到螺旋塔。这次サバタ会解开中间门的封印，之后进入最终迷宫。



## 变异域

这里的谜题并不复杂，路线也几乎是单线前进。只是在这里，有几个房间要求ジャンゴ不被敌人发现通过，否则门就会关上。在有一圈机关围着袋子的房间里，必须变身蝙蝠才能拿到当中的钥匙。否则踩到开关会发生爆炸，钥匙会被破坏。



最后打开入口附近上方的门，里面遇到小BOSS。它的弱点是头部，在他跃起的时候砍中他头部的话能令其硬直一段时间，不是很难对付。

之后得到钥匙，开门后从升降台进入迷宫下层。在这里一个有骷髅和烛台的房间里，需要使4个烛台同时亮着。不过这里的烛台灭得很快，只用火魔法是来不及的。可以使用制造炸弹来延缓点燃第一个烛台时间，然后趁间隙跑去点另外3个烛台。





这一层的BOSS是一只骷髅王，会召唤普通骷髅，丢半跟踪的电球。半血后会召唤雷雨云放电。其HP十分多，要有点耐心。



之后又往下来到一处冰冻的地方，这里的地面不少结了冰，在上面行走时无法转弯，必须要滑到墙壁才能停。这里是比较单线的前进方式，主要是下图这个房间要在滑动的过程中用太阳枪攻击机关。

这一层的BOSS是一条水龙。弱点是头和尾巴。主要的攻击方式是吐泡泡。在其侧面就能很简单地躲开。之后在它入水的时候就有一瞬间能够打到它的头。半血会追加跳跃的招数，这反而是攻击的好机会，能够打到它防御力更低的尾巴。

之后仍然是往下层。这里的难点在于这个房间。要先将石头推到图中位置，然后用长矛将金属箱子吹飞到石头上，再用火属性攻击使箱子灼热，接着用长矛吹飞箱子到如图地方，过程中会将挡路的冰块融化。然后把金属箱子压在开关上就能通过。

这一层的BOSS是另一只骷髅王。会丢爆炸弹，放旋转火球，而且除了他释放旋转火球的时候时刻不能停下，否则脚下会发生爆炸。半血后会召唤火龙在版图里乱窜。



之后来到了变异域的最下部。这里开始就是一条路了。在这里要保持有光照但不是最大值的情况能看到隐藏的道路。

在最深处终于见到了预言中将破坏世界的魔物。最后的战斗就此开始。

这场战斗和净化时一样，必须要有光照，否则攻击无法对BOSS生效。上来他会用啃咬，速度很快，要左右晃才能躲过。3次之后会有间隙，这个时候可以攻击他的眼睛，打掉一只后会令它进入硬直状态，再抓紧时间把它另一只眼睛打掉后就能让他露出防御力最低的舌头。它直立起身体的时候会丢剑和斧头。这个时候其整个身体都可以攻击。总体来说这最终战不是很难。

打倒了它之后没想到还有生命力，一口将ジャンゴ吞了下去。不过好在封印及时修复，成功地控制住了魔物，然后ジャンゴ在其体内续力，终于真正地消灭了它。

结局之后会给出通关密码，用这个能在官网上获得奖励壁纸。之后会问你是否存档。存档的话得到重要道具“PET”。



之后读取记录会从变异域的最下层开始。（之后如果再击倒最终BOSS的话，在制作人员名单时会有一个猫抓老鼠的小游戏。控制黑猫躲避路上的障碍，追逐……追逐那只ジャンゴ变成的老鼠…）

## 通关之后的特别篇

在ジャンゴ到CAPCOM的ROCKMAN EXE4中客串了一把之后，洛克也来到“我们的太阳”的世界里旅游了。只要读取通关记录，跑到净化结界那里洛克就会通过PET和ジャンゴ对话。这时就开始了特别篇的剧情。该剧情中将无法进入变异域。这个时候回到螺旋塔，在上方的入口发现门被暗黑结界封印，同时遇到了ROCKMAN EXE4中的BOSSシェードマン。

剧情过后要回到4大迷宫里寻找4只绿色的蝙蝠来解开入口的封印，每个迷宫一只。这种蝙蝠要靠近了才会飞起，飞行的时候身后有黑色的能量球。要注意的是现在回到那4个迷宫中，敌人都会大幅度的增强，非常难对付。

全部找到之后回到螺旋塔解开封印，之后在楼顶找到了シェードマン。战斗开始时要先用黑暗魔法攻击才能对其造成伤害。在打掉其五分之一的HP会发生剧情，シェードマン的暗黑结界被打破，之后就能用其弱点光魔法轻松战胜它。

然后只要把棺材拖回净化结界，成功净化后就能完成这段特别篇剧情，并得到了ジャンゴ和洛克之间友情的象征，洛克炮。

相当帅气吧！哈哈！^_^

虽然说游戏的剧情部分到这里是全部结束了，但是游戏内还有很多地方可以挑战。这时开放的竞技场和梦幻街都是相当有挑战的地方。

而图书馆的委托也十分的有趣。这里列一下每个小迷宫里的委托。

**★废墟：**

1.废墟深处有两扇关着的门。接受这个委托后可以打开，要在不被敌人发现的情况下得到宝物。

2.这个…比较夸张…要用拳头把里面的怪物打掉。

3.不掉进陷阱通过迷宫。

**★地下墓地：**

1.把地下墓地里五种怪物组成的迷宫都通过。

2.限定时间内通过迷宫。

3.同废墟的寻宝。要求不被发现找到宝物。

**★森：**

1.不被怪物发现得到宝物。

2.利用迷宫中的陷阱解决敌人，不能攻击。

3.限定时间通过迷宫。

**★时之家：**

1.使用道具解决敌人，不能攻击。

2.限定时间内解决规定敌人。

3.打倒在BOSS处的敌人。

■文/MGTGorSYD　编排/宇部






天诛红所讲述的是，系列作品的女主角彩女在寻找失散的同伴力丸的过程中与有着悲惨身世的少女忍者凛相遇，并由此展开一系列二人与黑屋忍者们对抗的故事。

| PS2 | 厂商：FROMSOFT | 发售日：2004.7.22 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：7140日元　其他：—— |

文/agogo
编排/宇部

# 如鬼魅般潜行，体验一击必杀的超快感！正统忍者动作游戏的续作

天诛红讲述的故事发生在天诛一代之后。力丸和彩女从冥王手中救出乡田松之信的独生女菊姬。在逃出洞窟的过程中，巨大的落石把力丸与彩女等人阻隔开来，之后，便不知了去向……

冥王之乱平息后，乡田国恢复了往日的平静。彩女只身出发，为寻找力丸的下落而踏上了旅途。

旅途中，彩女目睹了一个叫做叶隐村的村落受到不明身份人的袭击。村子的长老在勉强说出“黑屋”这两个字之后，咽下了最后一口气。此时，一个少女出现在彩女面前。她的名字叫做凛，是叶隐村的忍者。刚刚从村外修行回来的她得以躲过这一场劫难。面对眼前悲惨的景象，凛发誓替村子报仇。

围绕着两位女忍者而展开的故事就这样拉开了帷幕……

## 游戏操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| ○键 | 防御、跳过忍杀表演 |
| △键 | 忍具使用 |
| □键 | 攻击 |
| X 键 | 跳跃（跳起后再次输入可使用二段跳） |
| R1键 | 下蹲、贴墙、水遁、拆投 |
| R2键 | 调整视点 |
| L1键 | 主观视点 |
| L2键 | 忍具选择 |
| 左摇杆 | 控制人物移动 |
| 右摇杆 | 控制视点旋转 |
| 方向键 | 忍具选择 |
| 选择键 | 地图开关 |
| 开始键 | 确认、暂停 |
| R1键+X 键 | 原地翻滚转身 |
| R1键+○键 | 搬运尸体 |
| R2键+X 键 | 空翻 |
| R2+左摇杆 | 缓慢移动 |
| ○键+左摇杆 | 近身投技 |
| R1+X+左摇杆 | 各方向翻滚 |
| R2+X+左摇杆 | 各方向闪身移动 |

## 简要攻略

注：本文基于normal难度(并)完成的，玩家选择easy（易）或hard(难)进行游戏时，敌人的配置及整体难度会有所不同，请以实际游戏为准。

### 第一关 叶隐れの少女

（玩家操作人物：彩女）

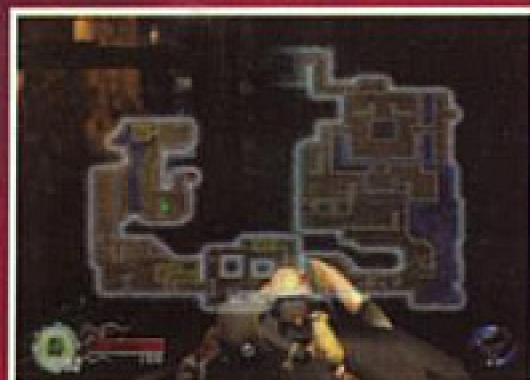
第一关并不很难，过关路线也比较单一。刚刚接触到“天诛”的玩家可以利用这一关好好的熟悉一下系统和操作。而天诛fans们也可以借此来感受一下本作新增加以及改进的系统。

轻松解决掉第一个敌人后，利用飞抓爬上小溪对面的矮墙。伺机干掉下面来回巡逻的忍者后向左走来到一个小平台处蹲下。这里有一男一女两个敌人，时机把握的好的话，在这里便可以使用本作新增加的“忍杀乱舞”将他们一起解决。时机的选择是很关键的，最好把握在他们两人刚刚转身的那一瞬间实施忍杀。早了会被发现，晚了的话则无法达成“忍杀乱舞”的判定。大家可以自己找找感觉。

接下来利用飞抓瞄准左前方的木头堆，上去后再沿楼梯走下去。不要着急出去，外面有一个巡逻的敌人。可以扒住面前的那一小堵矮墙，等敌人走到它后面再从墙上下去解决掉她。要注意的是前面还有一个敌人，如果行动过于犹豫就容易被发现。果断的行动对于忍者来说也是很重要的。

清理完这里的两个敌人后，就可以来到正对面的大门，进去后便通过了这一关的前半部分。



后半部分已开始不要着急下去，下方有两个敌人，这里又可以使用“忍杀乱舞”了。沿路走，来到一片较开阔的地方。左边有一个敌人，找准机会下手。干掉她后再往前走就可以到达本关最后的场景了。如果玩家愿意，可以先收拾掉左右两侧的几个杂兵，如果想省事，就可以直接进入正前方的院落了。

看过剧情动画后，就将是游戏中第一场boss战了。对手是游戏的另一位

女主角——凛。她的攻击方式不算太丰富，威力也比较一般，所以这场战斗并没有什么难度。

战斗胜利后，第一关便完成了。看看自己的忍者评价吧。

## 第二关 (1/2)巣立ち/决意

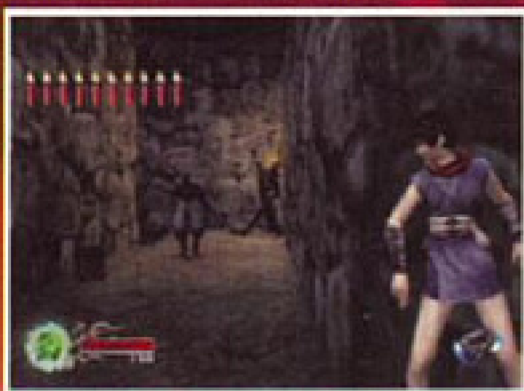
注：部分关卡存在分支，但因地图保持不变，仅在剧情、过关条件和敌人配置上稍有不同，故其他分支的详细攻关过程就在本文中就不再赘述了。

本关另一分支要求凛杀死村庄内所有敌人。

（玩家操作人物：凛）

本关的目的是控制凛来到小河旁边的那条船上。

先不要着急行动。回身来到最近的一处L型竹墙后,听到有人说话了么?悄悄地爬上墙头往下看,有两个敌兵正在嘀嘀咕咕。趁他们说完话刚刚转身的瞬间,果断跳下,实施“忍杀乱舞”！赚点额外的技能卷书。想要快速过关的玩家大可省略此过程,小心地解决掉路上的敌人后,来到一个大水池前。不要着急过去,在水池左边（视线看不到的地方）和水池对面都分别有敌人把守。应当趁对面的敌人转身的机会先干掉左边的敌人，然后迅速跳到水池中。如果对岸那个家伙有所察觉，就使用L1键施展“水遁术”瞒过他。伺机干掉她后来到一处高台。可以看到下面有两个家伙溜达来溜达去。又可以使用“忍杀乱舞”了。清理了所有的敌人后，登上对面的高台，似乎没有路了。低头看到脚下有个小洞口了么？钻进去，前半程就完成了。



后半程刚开始时不要着急从洞里爬出，因为这里有一个巡逻的敌兵，如果时机不恰当会被他撞个正着。接下去的路就比较简单了。小心谨慎地来到窄路的尽头，眼前出现一条河流。看到右边远处有一条小船了么？那就是本关过关地点。虽然目的地就在眼前但是还是不能着急。左边、前方河流对岸都有敌兵配置。先找个适当的地方把自己隐藏好，等待机会先干掉河岸这边的男忍，再小心地过河。至于是先把所有敌人都解决掉还是直接到达小船那里过关，这就由玩家自行选择了。

ok，第二关搞定！

## 第三关 (1/2)手出し法度の鬼やらい/妾と忍と始末屋

注：本关另一分支省略了跟踪的任务，直接到达重藏约会地点即可过关。

（玩家操作人物：彩女）

这一关分两个部分。前半部分只要到达地图中所标出的位于左上方的大门处便可。

在前半部分中，场景为市镇，敌人也不多。玩家可以利用飞抓爬上屋顶，这样就能更加好的隐蔽自己不被敌人发现。可以在一开始选择走左边的路线，这样的话路程比较短，途中遇到的敌人也可以轻松避开。值得注意的是，在左边一处民居有两个对话的敌人，等他们都转过身时可以实施忍杀乱舞。利用房屋的掩护到达大门那里，前半部分就算通过了。

后半部分需要玩家控制彩女跟踪“黑屋”头领重藏。需要注意两点：一是不可以离重藏太近，否则会被他发现导致任务失败。二是不能离他太远，那样也会由于失去他的气息而导致失败。要保证重藏的气息在30以上。任务一开始要跳上右边的矮房。在重藏到达鸟居牌坊时迅速使用飞抓到达牌坊最上方。之后尽量要保持在房檐、屋顶进行跟踪。只要细心，时刻注意观察重藏的气息与其保持合适的距离就可以了。注意不要因操作失误从屋顶掉到地上，那样的话很容易被重藏发现。跟踪任务到了后半段的时候会有一个很烦人的女人，她会干扰重藏的气息。重藏在这里会向右转弯，注意不要把两人的气息弄混。之后就没有什么难点了。跟着重藏走进一扇大门就ok了。



本关最后有场boss战，不过那个boss的实力实在是……太“强”了－_－!不多说了，解决了这个可怜的女人后就过关了。

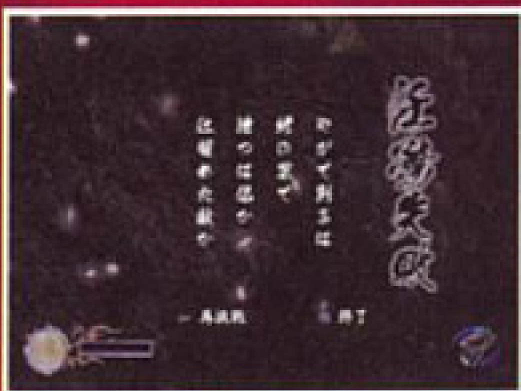
## 第四关 红屋の凛と申します

（玩家操作人物：凛）

本关没有boss战。只需要到达位于地图中右边的方形区域与npc会合便算过关。

本关场景比较复杂。敌人所处的位置比较刁钻，忍杀有一定难度。在这种情况下，大家不妨多借助忍具，合理的利用忍具将一定程度上减小游戏难度。

跳下面前的沟壑，沿着它向右走，来到一片小树林。使用飞抓爬上头顶右侧的木头架子，这样就有机会使用忍杀乱舞解决掉下面巡逻那两个家伙。至于出没林间的那条狗（狼？）嘛，本着保护动物的原则，不理也罢。进入洞口，拾阶而上。遇到岔路时选择左边那条路，这样走比较近，可以省去很多的时间。之后会来到有一个水池的场所。左右各有一条路。走左边会绕点远，走右边虽然比较近但是会碰到较多的敌人。对自己水平有信心的玩家可以选择走右边的岔路。建议先利用飞抓爬上前方的架子，在这里可以听到两个敌人的对话。等对话结束后再行动，这样能有较大机会实施忍杀乱舞。





继续前行。在通过桥梁的时候，要小心桥下方两侧的洞口都会不时有敌人巡视。通过桥后左转，解决了这里的几个敌人后，利用面前的河流直接来到位于地图右下方的区域，这里距离最终的目的地只有几步之遥了。后面的路很好走，但要注意观察气息指示、留意藏匿于视线外的敌人。一直走到路的尽头后，就可以轻松一下，观看过关动画了。

## 第五关 袖すり合うも多生の缘

（玩家操作人物：彩女）

本关一开始就是一场boss战：对战熊五郎！

这只熊的招数和它的体型一样笨拙！玩家只需和它保持一定距离，提防它的近身投技，尽量绕到它的身后进行攻击就能轻松取胜！

boss战结束后从唯一出口下行，通道下方的敌人不会发现彩女，但不要贸然前行，因为左方还隐藏着一个敌人！可先扔出饭团子（注意饭团子要扔的尽可能的远，否则此处没有隐蔽所，敌人发现饭团子的同时也就发现了彩女），将他们引诱过来，既可施展忍杀乱舞，同时搞定这两人。不要着急走右边的那条路，继续直行，会见到一条小溪流。从这里可以直接通向地图上方某处，节省不少时间。干掉路上遇到的敌人，来到一座桥前面，对面有一个巡逻的忍者。使用吹矢放倒他后过桥直行，来到一处左转弯的地方。里面来来回回有3个敌人巡逻，可以使用饭团子将他们一个个的吸引过来，各个解决。通过了这里，后面就没有什么难度了。出了洞口后留意这里的敌人，沿着左边的石壁一直走进入对面的山洞后就算过关。



本关地图与上一关的完全相同，敌人配置也基本与先前保持一致。上一关的铺垫，使本关难度有所下降。合理利用忍具加上玩家细心大胆的操作，获得“忍术皆传”的称号不会有什么问题。

## 第六关 1灸すえるは茄子か姫か 2始末と悪事は暗夜にかぎる

注：本关另一分支过关条件基本不变，在敌人配置方面有所不同。

（玩家操作人物：凛）

从左边的小屋顶上跳下，干掉那个死也不回头的家伙，再伺机解决掉一个来回溜达的武士，之后来到村子的入口处。接下来可以从右手边的那个很高的楼梯进入村庄。建议在这之前先把正对村门的那个敌人放倒，他实在是很讨厌。然而更烦人的还在后面……村子里除了全副武装的武士外，还有一个不知死的村夫（打扮得很土气，很容易辨识）。凛拿他是没有办法了，毕竟随意杀伤无辜是不允许的。注意不要被他发现，否则会引来很多武士。我们的目的地就是位于村庄尽头的那扇木门，不妨利用饭团子把门口那个哨兵麻翻了先，这样，就没有谁能妨碍我们了。



通过木门，迅速利用飞抓爬上对面的屋顶，伺机收拾掉从右面溜溜达达过来的那个艺妓打扮的女子。不要因为她是女人就麻痹大意，打起架的话她的实力可不在凛之下（汗）。解决了她之后，别的敌人大可不去管，直接跑到村子右手边的那座桥后就可以欣赏动画。接下来的boss战可不那么简单，对手可是彩女！没什么可说了，熟练的操作是必须的，另外也别吝惜忍具，可着劲儿地招呼吧！

战斗结束后本关并没有结束。玩家接下来的目的地是关押彩女的“黑屋”所在地。由于地图上明确标出了具体位置，所以玩家应该可以很轻松的找到那个屋子。要注意的是，想进去的话走门是行不通的。看到房顶上那个小窗口了么？利用它，凛可以进到屋内。从左前方地板上的洞口跳下，注意不要被下面的敌人发现。玩家可以钻进紧贴着地面的通道躲开敌人的视线，还可以使用飞抓爬上屋子高出的房梁上。在这里可以找到一封信，拿到它便可以开启下一关的第二个分支。按照地图的指示，穿越下一间大屋子后，就会触发本关中第二场boss战。对手实力一般，但由于房间内空间狭小，可供玩家躲避的范围有限，所以要做好打近战的准备。

战斗结束后，通过一扇写有“黑”字的暗门便可以来到关押彩女的屋子前。接下来要做的就是放下手柄，欣赏一小段动画了。至此，本关算是over了。

ps：本关音乐很有特点，推荐大家好好听听。

## 第七关 (1/2)归らぬ译は姐妹 铃/铃音响くからくり屋敷

注：本关另一分支过关条件基本不变，在敌人配置方面有所不同。另外在这关可以得到彩女的另一武器。

（玩家操作人物：彩女）

上楼梯，干掉那个手上拿叉子的家伙。左转，通过一扇拉门后下楼梯。这个房间里有两个敌人。可以使用道具将他们分开后一个一个解决掉。当然最好的方法还是：忍杀乱舞！在那个写有“黑”字的墙壁处拉推左摇杆，按R1键，便可通过这个暗门。暗门后面是一个“锅炉房”，这里同样有两个敌人，解决的方法同上。需要注意的是，这个房间的一侧设置有暗器和陷阱，掉下去可不是好玩的哦。通过了“锅炉房”后在右手边会看到一个通向下一层的洞口。待下面的敌人走远后跳下，并适时地将其忍杀！注意将其尸体藏匿好，否则容易被房间外的敌人发现。小心翼翼地沿路穿行，不久又能看到一处墙壁上写有“黑”字。不过这个门是无法从这里通过的。选择其对面的路线继续前进，沿着一座很高的台阶向上走，遇到岔路。右边又是一扇写有“黑”字的暗门。准备好！进去之后等待彩女的将是一场不算轻松的战斗！

本关的boss整个一个“海盗路飞”中的罗洛亚．卓洛的翻版，双手握着的加上嘴里叼着的一共三把日本刀实在是像极了！不过他的战斗力就……除了会踢起点木屑迷住彩女的眼睛外，实在是拿不出什么像样的功夫来。唉……还是去死好了！

战斗胜利后结束，本关就over了。

## 第八关 关越え、驮赁无し

（玩家操作人物：凛）

使用飞抓跃上墙头，趁站在对面台子的弓箭手回头的时候从墙上跃下，以下方矮墙做掩护，再找合适机会杀掉弓箭手。关键是在行动的时候不要被对面来回走动巡视的士兵发现。本关的地图不大，整个过关的流程也不算长。但是由于环境很昏暗，加之有不少树木阻碍了视线，所以不太容易立刻发现隐藏在黑暗中的敌人，一不小心就会被敌人发现。此时，时刻观察屏幕左下方的“气”的指数就尤为重要了。



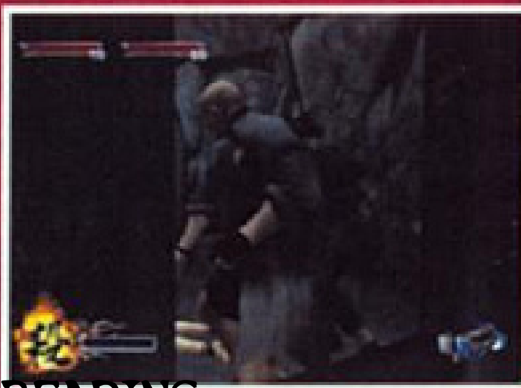
顺着墙一直往地图左方行进，不久就能看到一座矮房。不要着急过去，因为这里也有敌人把守。先隐蔽好自己，再找适当的机会下手。解决了他以后利用飞抓直接攀上矮房后面的鸟居牌坊。在这里可以较为清楚地辨认周围的环境以及看清敌人的部署情况。制定好行进计划后，再开始下一步的行动。本关没有boss战，通过了吊桥来到对岸便完成了此关任务。

有兴趣的玩家可以去地图其他区域探索，消灭其他敌人以获得更多的技能卷书。在本关中可以找到凛使用的武器。由于这些并不会影响过关，在这里暂时不做研究。

## 第九关 关越せ、道中、敌多し

（玩家操作人物：彩女）

本关一开始便会强制进行战斗。对方为三人，若先杀死其中的秃子和女人（另外一人无视），会引发剧情并开启下一关的分支任务。若与三人硬拼的话，彩女占不到什么便宜。建议玩家先躲过三个对手的第一轮攻击，然后





跑开，等三个敌人拉开距离后再回过头与他们一一对战。采取这种各个击破的策略会使得战斗相对变得简单些。战斗结束后可以在前面不远处捡到补血的药品。

在拾到药品的地方使用飞抓，爬到右侧的石台上，然后左转蹲行，来到边缘处停住。等到下面的两人双双回头的瞬间跳下，使用忍杀乱舞将他们一并解决。

之后只需要按照地图所示一直来到最右下方的区域，利用飞抓爬上关隘便可过关。

本关的环境与上一关一样，光线非常不足，同时树木繁多，对于及时发现隐藏的敌人比较不利。所以提示大家在行动前一定要仔细观察好周围的环境，杀敌前要再三确认目标周围是否还有未发现的其他人。

这一关同样没有boss战。

## 第十关（1/2）情炎针供养/悲炎有情针

注：本关另一分支流程基本不变，在敌人配置方面有所不同。另外在这个分支中不用开启机关。

（玩家操作人物：凛）

注意在第一个分支中玩家要到达地图中用红点标示的区域开启机关。出的地点开启机关爬上面前的小屋，等待时机杀死下面的两个敌人。沿





着鸟居牌坊下面的山路一路前行，在看到一面有许多地藏菩萨的石壁前停住，爬上去后向前走几步再向右跳下。这里有一条很窄的山道通向地图的下方区域。注意不要落入悬崖。

沿路向前走，利用地形高低差躲过敌人的视线，再趁其回头的瞬间漂亮的出手。清理了所有敌人后，来到断桥处，跳到断桥下方很小的土台上，用飞抓抓住桥索，然后就可以爬到悬崖的另一边了。这里要注意的是，“过桥”前要注意对面巡逻的敌人，等他回头走开再开始行动，要不然爬到一半被他看见并用箭射下悬崖可是很难看的。到了桥之后就没有什么难点了。只要小心、时刻注意观察周围环境，最终到达一座寺院的门口就可以进入本关的boss战了。

等待玩家的是两个人：双叶和单叶。建议先把女boss作为首先攻击的目标，因为她的远程攻击会经常使玩家陷入僵直，而这时便容易受到另一人的





近身攻击。打败了女boss后，可以比较从容的进行近战。单叶的攻击方式比较丰富，且具有相当的威力，切忌轻敌！

## 第十一关 凶刃、双刃、大芝居

（玩家操作人物：彩女）

一开始，控制彩女向右走，杀死对面树丛中的弓箭手。不一会，就有一个敌人扛着杆长枪走了过来。躲在树丛里是不会被他发现的。不过树木也阻碍了我们观察他的行动。可以利用气息指数来推测他的位置，还有一个方法，就是观察他的枪尖。那个高高竖起的枪尖暴露了敌人的行踪，利用这一点便可以轻松的解决掉他。

通过墙壁下方的出口，来到另一片区域。这里一共有三个敌人。不妨找合适的机会上到建筑物顶端，从上方发起进攻。这样的话一来不容易被发现，二来有利于观察对方行踪、判断行动时机。穿过亭子式建筑下方的木门便可以来到本关的后一阶段。

在这里同样有三个敌人。其中两人可以用乱舞轻松解决。剩下的那一个也根本够成不了什么威胁。进入对面的剧所后可以选择由左或右两个通道中的一个进入。建议从左侧的进入，因为右侧会遇到一个讨厌的村民。

进入建筑物内部以后，直接来到舞台上就可以引发boss战。对手是一个使用双刀（或许应该说是一把刀比较合适）的“变态野郎”。选择杀死他或不杀他将开启下一关的两个分支任务。

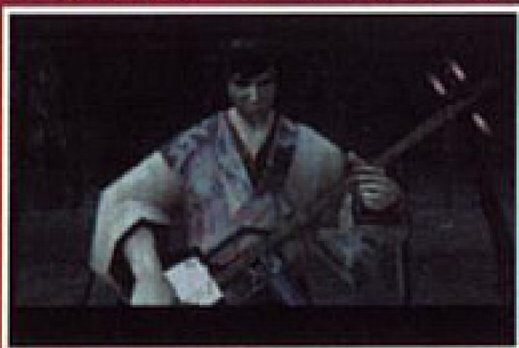
## 第十二关（1/2）天诛红/天诛红

注：本关另一分支在敌人配置上有所不同，流程基本一致。在进入boss战之前玩家需要找到一位npc触发剧情。

（玩家操作人物：凛）

本关的前半部分：先爬上左侧墙头，跳下干掉从下面经过的两个敌人。左转、不过桥、右转直行、过桥。找机会杀掉在楼梯上巡逻的敌兵。不要着急行动，看见面前高高的木头栅栏了么?初看似乎是不能使用飞抓上去的，但其实其中有一根更高一点的木头柱子是可以爬上去的。利用它可以越过栅栏，直接到达通向本关后半部分的大门一侧。

来到后半部分，爬上左边的高架，小心前行，跳到前方的另一个高架上解决掉这里的敌人。右转走到尽头。在这里等待机会，待下方把守大门的士兵转身的时候，迅速跳下，并上前将其忍杀。冲过大门，触发boss战。





本关boss战分两个阶段，首先要打一个弹奏“三味线”的家伙（重藏的弟弟）。他擅长远程攻击，建议玩家在躲避攻击的同时，尽可能的靠近他，近身战中我们将占据绝对的优势。

最后登场的就是“黑屋”头领重藏。个人觉得这是天诛红中唯一有点难度可言的boss。他不但拥有丰富的攻击方式及较高的攻击力，在判定方面也明显优于玩家控制的角色(电脑作弊?)。建议使用先用R2+X+左摇杆的组合键控制角色迅速移动，引诱boss出招。趁他收招的硬直过去砍一套连续技。倒地后再追加一下。这样，重藏也只有挨打的份了。如果觉得这样打太费劲，那就考虑使用忍具吧。比较损的一招是：一边跑一边撒“脚钉”，趁重藏抱着脚跳的时候……剩下的不用我说了吧。其实对付boss的方法有很多，这乐趣还是留给大家自己去发掘吧。接下来就可以慢慢欣赏天诛红的通关动画了……

### 【附】开启分支关卡的条件

开启第2、3关分支：在第1关中杀死所有13个敌人。
开启第6关分支：在第5关中不被敌人发现。
开启第7关分支：在第6关进入黑屋后，从左前方的洞口跳下，利用飞抓爬上这间屋子屋顶的房梁得信件。
开启第10关分支：在第9关中一开始的强制战斗中先杀死秃子和女人。
开启第12关分支：在第11关关底战斗中不杀死boss。



# 数码恶魔传说

# DIGITAL DEVIL SAGA

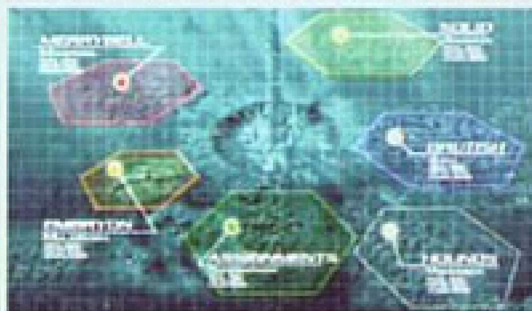
## アバタール·チューナー

这次的故事和以前的女神转生完全没有关系，连笔者玩到的时候也有些意外。讲述名叫Junk Yard的数码世界，这里住着的居民都曾经是活人，因为某些原因死掉以后，记忆被数码化，被洗去了生前的记忆和感情放到这个Junk Yard里生活。制作这个程序的人让他们在里边终日战斗，死掉的人又会被重新制造出来。直到故事开始时候为止，这些人都不知道自己处在这么个虚假的世界里(感觉真的很matrix，狂汗)。 ■文/片翼天使 编排/宇部

| PS2 | 厂商：ATLUS | 发售日：2004.7.15 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：7329日元 | 其他：—— |

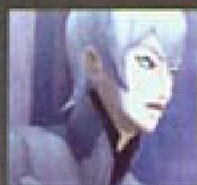
中心的高塔叫カルマ教会，是管理这个空间的主控制程序。通过这里就可以前往传说中的乐园ニルヴァーナ(=离开数码空间到达现实世界)

全Junk Yard分为6个部落。所有的住民都隶属于部落之一。部落终日争夺地盘，战斗不休。首领被打倒的一方要无条件追随另一方就是这里的规则。

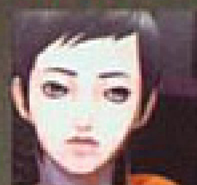


这次虽然是以吃为主题，而且打上了15禁标签，其实游戏里根本没有直接表现吃的场面。所以玩家不用担心会看到什么不舒服的镜头。只要想着这些就是数码空间里的东西就OK了。

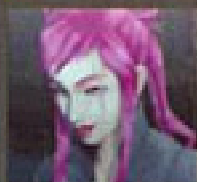
## 主要登场人物简介



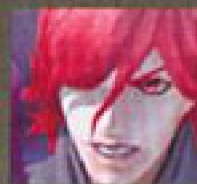
**萨夫（サーフ）**
22岁，部落EMBRYON的首领。玩家的分身。



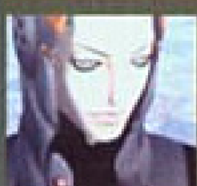
**赛拉（セラ）**
18岁，随着花蕾般的不明物体一起出现的失忆少女。是junk yard唯一黑头发的人。



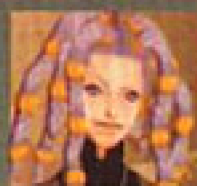
**阿鲁吉拉(アルジラ)**
23岁，ENBRYON的女狙击手，使用狙击步枪担任远程支援，关心同伴，性格坚强的女子。化身是地天普利提维。（地变属性强/冲击属性弱）



**希特（ヒート）**
24岁，ENBRYON的攻击队长，他的名字来源于“炽热”。（火焰属性强/冰结属性弱）



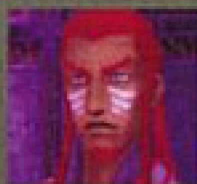
**盖鲁（ゲイル）**
20岁，小组里的军事参谋，头脑冷静，担任历次行动的策划人员。此外还擅长腿法格斗。化身是风天伐由。（冲击属性强/电击属性弱）



**谢洛（シエロ）**
19岁，ENBRYON里性格最开朗的人，把萨夫当作兄长来尊敬，他的存在是ENBRYON保持空气活跃的重要因素，化身是天神迪奥斯，（电击强/异常状态弱）



**巴隆（バロン）**
部落BRUTISH的首领，自称贝克大佐，对自己的部落实行严厉的军队化管理，将部落规模发展为全JunkYard第一位。



**路帕（ルーパ）**
部落HOUNDS的首领，重视荣誉，很有气节的男子，他的部落规模在6个部落中排第二位，与接壤的BRUTISH展开激烈的争夺战。



**米克（ミック）**
部落SOLID的首领，规模在6个部落中排第三位，依靠天险构筑起牢固的要塞。



**吉拉娜(ジナーナ)**
部落MERRYBELL的首领，规模在6个部落中排第四位，领地和SOLID接壤而激烈交战中。



**哈利（ハーリー）**
部落ASSIGNMENTS的首领，规模在6个部落中排第五位，时常和主人公的ENBRYON发生战斗，•除了外来的赛拉以外，全部人物手上都戴着金属戒指，那东西junkYard居民人手一个，利用各类公共设施时必要的身份证明。

## 流 程 攻 略





EMBRYON和ASSIGNMENTS的战斗。战斗的阵地上有个形似花蕾，所有人从未见过的东西。双方都以为是对方的秘密武器。

战斗中花蕾突然爆开。里边放出的白光是将所有人感染。被感染的人变成了恶魔（其实因为是在数码空间里，也就是用恶魔命名的各种病毒吧），相互厮杀撕裂并吃掉对手。

花蕾爆开的地方留下了一个坑，坑里睡着一个全裸的黑发少女。





↓

返回EMBRYON营地ムラダーラ，看完剧情以后出门。一些屋子里会有宝箱。营地内有个地方现在被透明的墙壁挡着还不能去。

↓

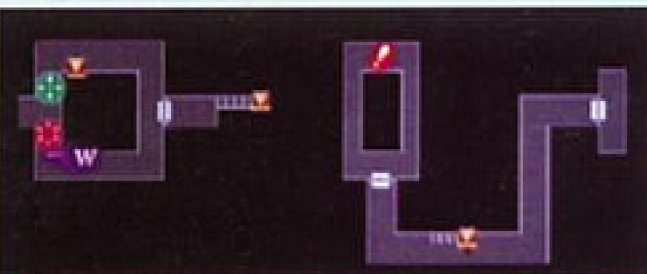
去开始发现少女的坑道，和有个部下对话可以得到回复药品。在初期很有用。

↓

前往スワディスターナ的ASSIGNMENTS营地。一开始不会遇敌。走到门前提示门里有声音时就会有战斗了（以后也是这样）。



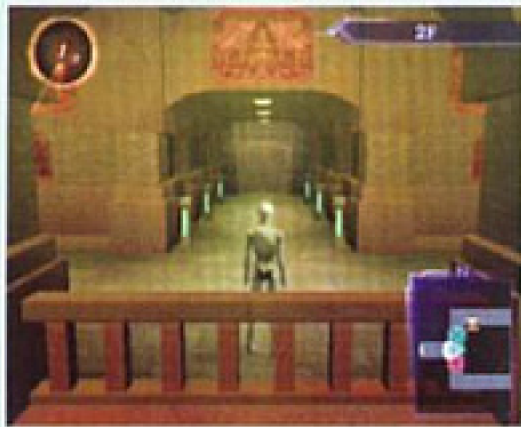

没想到哈利怕得要死，他亲眼目睹了萨夫等人吃掉他的部下（其实你自己也吃了么）。战斗中哈利的两个部下开始变成了恶魔，哈利吓得逃掉了。



剧情，和哈利的部下变成的两只ゲール战斗。萨夫、希特和阿鲁吉拉第一次变身。战斗结束后继续追赶逃跑的哈利。ASSIGNMENTS营地地形很简单，走过的地方，见到地图上

有惊叹号就是开关，打开。

每到一处哈利都会逃跑，不把墙壁升起来挡住他的路是抓不到他的。去到2F开动开关（图上惊叹号的地方）将道路堵死而捉住哈利。



走到这里进去就是BOSS战。这次所有的BOSS前面都会有记录和回复的地方。所以看到记录点也就快到了。

哈利拼命地求饶，并说自己什么都不知道。但希特还是不肯放过他。被逼急了的哈利变成一个斑马似的恶魔扑了过来。

**BOSS** 阿修罗ハヤグリーヴァ 火焰无效/冰结弱 战法：多多使用希特的火焰ブレイク就可以轻松获胜。





↓

打完哈利阿鲁吉拉显得很不舒服，萨夫把她背回ムラダーラ的营地。这个时候营地里却闹翻了天。盖鲁变成了恶魔，而且完全失去了理智，连自己人也要吃。先这时候本来在室内沉睡的赛拉突然走了出来，用不可思议的歌声平息了盖鲁的狂暴。





大家询问赛拉的来历，可是她却什么也记不起来。这时候教会传来指令。要所有部落首领去开会。

↓

出发去ムラダーラ的karma教会。




（剧情CG）在教会的会议室萨夫见到了另外几个部落的首领。特别是巴隆对萨夫怀有很深的敌意（后来的剧情里表明巴隆认识过去的萨夫）。

一个叫angel的女人操纵教会颁布了新的教规：打倒其他所有部落，并且把黑头发少女带来的人就可以成为junkyard的霸主，得到前往ニルヴァーナ的资格。

新教规颁布以后，就可以开始在网络上下载曼斗罗了。

↓

回ムラダーラ的EMBRYON营地。





由于教会突然公布的新规则，大家意识到赛拉的来历非同小可，决定将她隐藏起来。

盖鲁提出和女首领吉拉娜率领的MERRYBELL联手对付势力处于第三位的SOLID部落，以此摆脱军事上的不利。

↓




前往マニプラ的MERRYBELL营地。

在营地入口见过了吉拉娜。她愿意考虑萨夫的提案，但是要先考验三人的实力。





MERRYBELL营地的地形就比较复杂，很多地方需要上楼或者下楼才能到达另一边。全部的铁门都关了，按照01→02→03→04的顺序开门才能走到吉拉娜的4号门。下图中左边的惊叹号就是开4号门的开关，旁边就是4号门。5号门打开以后就可以回总记录点。




**BOSS** 和吉拉娜的副手巴特变成的蝙蝠战斗。蝙蝠并不厉害，它处于防御时物理攻击无效，但地变魔法弱。先用阿鲁吉拉的地变魔法破他的防御，然后萨夫和希特用物理攻击猛攻即可。

打败了巴特，吉拉娜承认了3人的实力，同意了联手的计划。巴特很愤怒。

↓

前往アナハタ的SOLID要塞。兵分两路，吉拉娜带人从正面佯攻，萨夫三人从后面潜入城内。




城内有很多人头像。红色的是陷阱，走到人像正面会掉下去。黄色的，








走近一点就可以看出眼睛颜色是红还是蓝色。蓝色就是安全的。踩到红色的陷阱会掉到下面一层，绕路。

要通过有两个红眼睛人像对望着的门（图上有两个并列惊叹号的地方），需要用钥匙转动方向（左边的往右转，右边的往左转），钥匙位置见图。图上的红色圆圈就是会掉下去的陷阱。

米克的司令室，和米克的手下战斗。

**BOSS** トゥルダク，相性是火焰、咒杀无效/破魔、混乱弱。

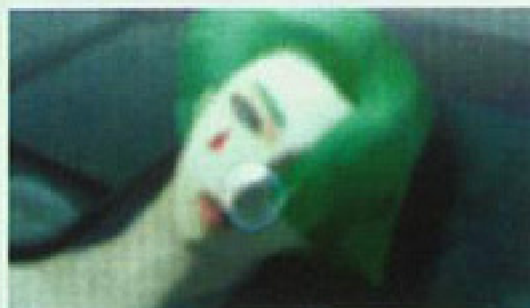
打完BOSS从电梯继续往新的路走，来到总记录点3。旁边就是城门。

来到城门口，却不得不和完全恶魔化

的吉拉娜战斗。只要恶魔能力出众的人迟早会那样子，主人公等人是因为有赛拉的歌声抑制才没有如此下场。

**BOSS** 阿修罗ウシャス。最大的威胁是她和召唤的两只独角兽的合体魔法「セラフィッククロア」，会扣掉我方绝大部分体力。提前购买天使曼斗罗，学会使用破魔ブレイク就可以对付这招。

吉拉娜死了。阿鲁吉拉第一次流下了眼泪。本来，这些已经被删除了感情的数码人类是不应该感到悲伤的。

↓

追赶米克，回マニプラ的MERRYBELL营地，和盖尔汇合。进了MERRYBELL营地，看到SOLID有的成员就跟着走。他们看见主人公就会逃走，包括这时候遇到的敌人也不会战斗而是光顾着逃。可以趁机把盖尔的技能培养一下。

走05号门进04号门，遇到蝙蝠男巴特，盖尔突然醒悟到这是调虎离山。

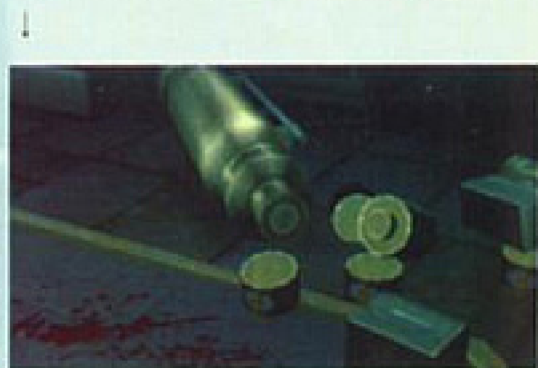


**BOSS** 对蝙蝠男和他召唤的两个羊头。这时候一定要上盖尔，用他的咒杀ブレイク防住羊头的咒杀魔法。其余的就和第一次打巴特时候一样。

战斗结束以后，巴特说出了米克的目的是营地里的赛拉。焦急的希特一个人先跑掉了。

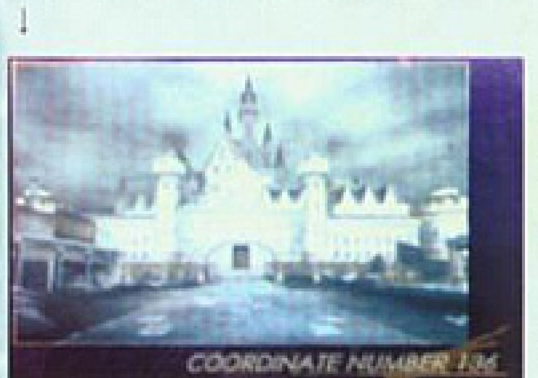
想要动身回去，却发现门又全都关上了，真麻烦。按06号门→05号门的顺序走。中间会遇到一些巴特的部下阻挠。最后回到入口处会有巴特的部下变成的bossアタバク，弱点是地变魔法。

↓




返回ムラダーラEMBRYON营地。已经来晚了，营地里的部下几乎被杀光了，谢洛被留下性命带话说，想要回赛拉的话就去废墟point136。

↓




ポイント136。这里过去曾经是迪斯尼乐园，一些观光游园设备现在还在运转。不按照活动内容完成相应游戏的话就无法爬上楼顶（还真麻烦）。

整个城堡讲的是“好王子”“坏王子”和“被囚禁的公主”的故事。先在1F和公主画像对话以后就开始挨个玩解谜活动（其实都很简单）。

1F玩找好王子的画像：从墙上很多王子画像中找出穿青色衣服的“好王子”。

（在这个距离就可以看清衣服颜色了）

用右摇杆转动视角来看，红色衣服的就是坏王子像，走过去会掉进陷阱。好王子像的位置在地图右上角。

2F会遇到雪娃娃和南瓜头。一个冰结属性一个火焰属性。

3F玩光线折射。用镜子反射公主像发出的光束，避开坏王子像引向好王子像。这个最简单，不会遇敌也不会掉下陷阱跑路，就留给玩家自己来吧。



4F玩送王子像。把好王子像带到指定的位置和坏王子决斗。

从这里开始可以用右摇杆观察地形，轨道上红色的部分可以用开关转动，先坐左边王子像的平台移动到开关处，打开。再走回来，坐有好王子像的平台上去即可。

7F玩最后一个内容，将墙壁上发出的光束照到公主的壁画上去。

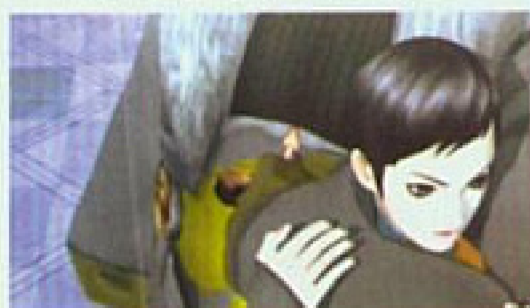
先调查旁边墙上的洞，希特一拳砸开墙壁后光就出来了。这里也有一段红色的轨道，爬楼梯到6F启动开关转动轨道。再乘坐7F右边的平台移动到镜子处，




启动按动镜子的开关反射光线。再回7F重开一次轨道开关，把所有的平台都移动到6F去，光线就会反射到目的地。

↓

来到公主的卧室，外面就是BOSS战了。




米克用赛拉做人质，要挟希特和萨弗决斗。这里的选项其实都不影响剧情，只是第一项萨夫不会还手。



巴特背叛了米克，想把赛拉带去献给最有势力的巴隆。谢洛赶来打跑了巴特救下了赛拉。不会飞的米克就无路可逃了。只得变身为恶魔ラーフ开战。

ラーフ的头和身体可以分离，相性是头部火焰、电击、地变、破魔、咒杀、异常状态无效・冲击弱，身体是冰结、冲击、破魔、咒杀、异常状态无效・火焰弱。

头部会抓人来吸血，趁这个时候猛攻打碎他的身体，剩下头部就简单了(先打碎头部再打 身体也可以）。

↓




进去巨船の残骸以后就不能出来了，所以准备什么都要预先做好。

和守在巨船裂口处的女部下对话，就进入剧情。一开始成员只有萨弗、盖尔、谢洛三个。任务是设置定时炸弹，将引进船来的敌人连同船一起。

先去最深层的1F设置第一枚炸弹，回去时候为了尽量吸引追兵所以不能用来时的电梯。将2F至8F全部设置炸弹，到了设置地点会自动设置炸弹，玩家将地图全部走遍就行了。这里一定要小心敌人的相性，特别是骷髅头ラフィン・スカル的自爆攻击威力很恐怖。平时让谢洛装上[逃走アクセラ]，遇到骷髅头的敌人就逃走。

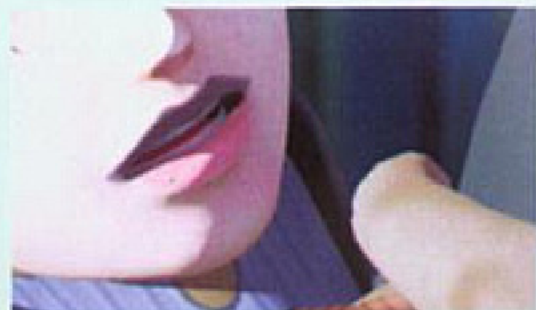


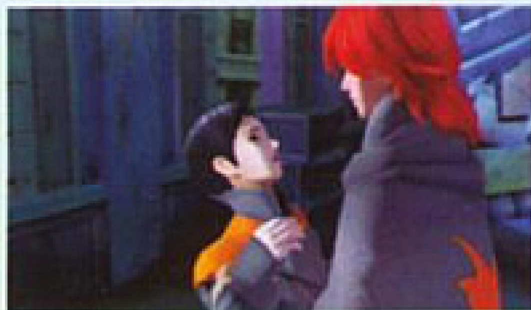
回到9F，最后一次和蝙蝠男巴特

战斗。他的实力又强了不少，特别是无法防御的[ゾチラハの咒い]，会把敌人变为蝙蝠，随之而来的[魔界の风]专杀蝙蝠。使用防冲击的道具，或者盖尔装备冲击ブレイク一类技能即可。特别是吸收、反射防壁，对手行动力再说也立即变成我方行动。蝙蝠放着不管自己就会恢复。

↓

EMBRYON转移后新的营地。





（CG剧情）希特向赛拉告白了自己的心意，却被拒绝了（真惨）。

盖尔招集大家开会，宣布本来排名第二的HOUNDS部落，被巴隆的BRUTISH攻陷了营地的事情。这时候收到报告，HOUNDS的首领鲁帕前来要求和萨弗会面。盖尔决定自己先去和鲁帕谈判。

↓

出发去先前ASSIGNMENTS的营地スワディスターナ。会面的地点是院子。1F右边，记录点和回复点并列的地方上楼，向右走出去即可。

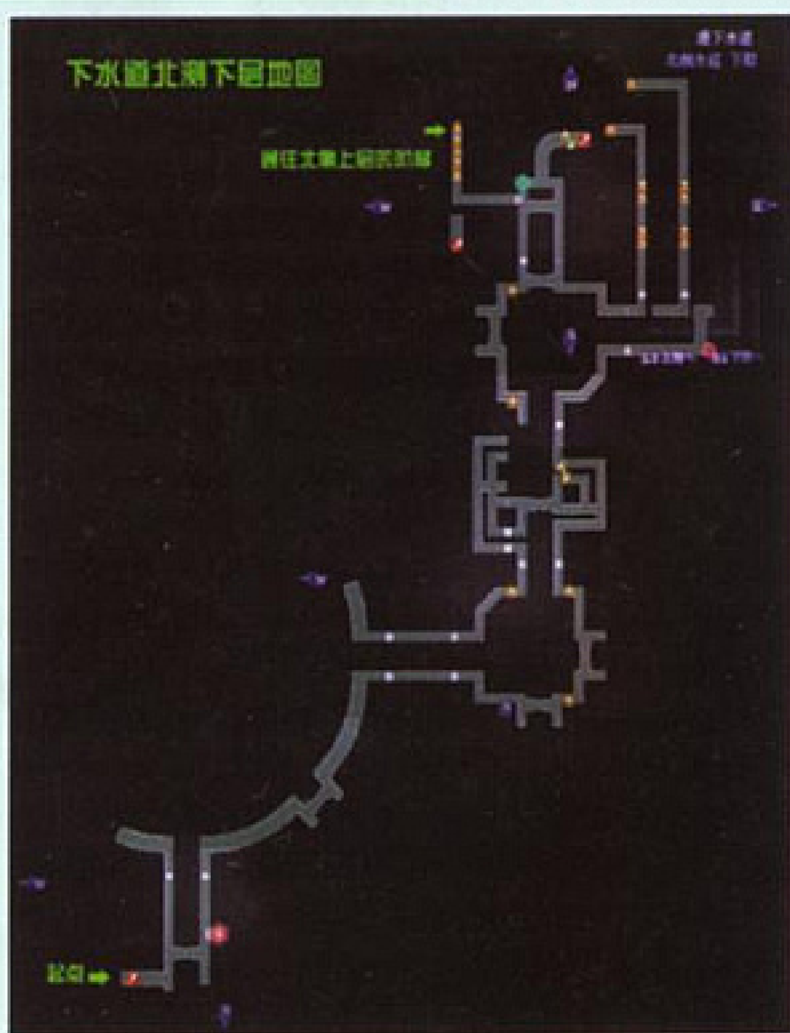
↓

鲁帕表现出的诚意得到了大家的信任。他带领大家走过下水道前往BRUTISH的营地。

途中巴隆的追兵赶来，鲁帕让众人先行，自己变身后去迎击敌人。一路上会看到被他打死的敌兵尸体，跟着走就对了。




下水道分为南侧、北侧。虽然很宽，但地形并不复杂。水道入口处拿到氧气瓶以后就可以潜入水道。规则是算步数，在水道里移动一段左上角的时间就会走动一格，在MAX时候还没走到终点就会北冲回起点。其实很容易，走过一次就可以自己算出最短步数。北侧长得吓人。不过也并不复杂，而且没有机关。地图正上方，绿色回复点那里那个弯道，就是通往送水机B那红色钥匙的地方。下水道出口，却被完全恶魔化，已经丧失了本性的鲁帕拦截住，只得一战，鲁帕的化身是三头犬，除了强力的物理攻击和咒杀攻击外，属性魔法就只有火焰。所以做好防火的工作会比较轻松。用物理攻击打左边的头会被パワーカウンタ反击。初期是3次行动力，打掉一个头少一次。




↓

ブルーティッシュキャンプ。巴隆的营地。进入馆内，1F有3个光柱。触动光柱建筑物的结构会发生变化。每个光柱开启通往一个小BOSS的道路，3个BOSS全都打倒以后中间就会出现一个新的光球。

青色球开启1F右边的门。BOSS是神族イシス，会物理反射和增援。红色球开启从1F左边的门，BOSS是兽族カトブレパス，弱点是火焰，会使用石化攻击（咒杀属性）。白色球开启1F上方左边的门，BOSS是龙族ニーズホッグ，一群会自己吃自己来合体的虫子。3个都打倒以后会出现新的球。启动以后就可以走右上方的门了。

BOSSラヴァーナ。

第一形态会隐身，玩家可以碰碰运气看自己能不能猜中。两回合后赛拉会感知ラヴァーナ的位置，很简单。第二形态打法和[饥渴の波动]和变蝙蝠一样无法防御，但BOSS跟着就会用冲击属性的[大千世界の风]，预先发动一个冲击吸收之类的防御壁就可以了。这一战跟MACROSS一样，赛拉的歌声会起重大作用。（PS：巴隆身为头号部落首领，变身后的恶魔怎么这么难看，绝对是头号丑八怪）



↓

最终迷宫ムラダーラ。カルマ教会的高塔。听了巴隆死前所说的，赛拉的记忆也恢复了。她去了教会，打算从那里返回现实世界。跟着追去教会。由于赛拉不愿意主人公等人追来找自己，教会卫兵都被命令阻止主人公一行的前进。

进入教会就是最终迷宫了。最终迷宫的敌人都很强，尤其是好几种HP在1000左右，又没有弱点的敌人。遇到这种敌人还是逃跑吧。最终迷宫里有一些传送机关，不过也并不难。一种是透明的墙，走到在这种地方时候只要记着如果远远看上去一马平川的通道就肯定会有墙，相反很多看起来被墙堵死了的地方就是通道。至于强制传送的那种就更简单了，因为方向不是左就是右（少数两边都没有通道的地方才会往下），玩家只要走过一遍，研究一下地图就可以了。

中途有4个BOSS。使用冰结攻击的龙族ヴァスーキ、使用石化、咒杀攻击的飞天ジャターユ、使用万能和物理攻击的飞天カルーダ。以及有7个头，一回合行动7次的龙族アナンタ。遇到BOSS使用辅助魔法提升能力或降低己方能力的，就用デカジャ、デクンダ打消（参考LINKAGE一览表里的配方）。打倒アナンタ以后就是最后的决战了。

最终BOSS有一次变身。第一个形态并没有什么威胁，每次HP打上900就会变一次外形。变3次后就是真正的形态登场了。第二形态的BOSS身边有许多小球，有几个BOSS就有几次行动力。那些小球打掉一个，BOSS就失去一种属性的反射（一开始是全反射）。最好先学会物理攻击力加倍的パワーチャージ或者魔法攻击力加倍的マインドチャージ。先用魔法打掉右下角的物理反射小球，然后用全体物理攻击打其他球体。或者抱着被反射一次的觉悟，用全体攻击魔法打掉反射以外的所有球体。此外，最终BOSS不吃万能魔法。

打掉一个球以后BOSS就会变出一个补充。BOSS和小球和LINKAGE攻击“三界轮回”威力强力，所以尽量不要让小球的数目多起来。小球数目一少，打BOSS就轻而易举了。打倒最终BOSS以后就是结局CG。数码空间JUNKYARD毁灭。站在塔顶的所有人似乎都被弹出了现实空间。萨夫和赛拉再次被分开。解决画面可以看到萨夫站在现实世界的废墟里。也就是说下一作的舞台就不再是数码空间了。

（那么标题上的"digital"又会怎么处理呢……？）

ARE YOU READY FOR THE REAL WORLD?

通关以后可以玩2周目，全部曼斗罗和技能继承。可以说是完全没有任何难度了，单纯体会用最强技能虐待敌人的快感了吧。

此外隐藏BOSSS人修罗要在2周目才可以遇到。



## 菜单画面

| スキル | 查看每个人拥有的スキル，和スキル的解说。 |
|---|---|
| アイテム | 使用道具。 |
| セット | 更换角色装备的スキル。每个角色最初可以装备4个、LV10装6个LV20装8个。 |
| リンゲージ | 合体攻击LINKAGE。玩家可以在此查看已经出现过的合体攻击的配方。 |
| マントラ | 查看角色装备的曼斗罗。 |
| ステータス | 查看角色的能力。"力"关系到物理攻击力。"体"关系到防御力和HP。"魔"关系到魔法攻击、防御力。"速"关系到命中、回避能力、"运"关系到各种攻击的回避、会心一击率和战斗后得到道具率。 |
| パーティ | 战斗是3人参战，2人候补。行动顺序在这里预先制定。 |
| コンフィグ | 各类设定。 |



**★选择セット进入スキル装备画面：**

左边是角色可以装备中的スキル。右边是后备的スキル，分为物理、魔法、防护、自动4个。战斗中不可以更换スキル装备，所以根据战况平时要灵活更替。

**★EXP和AP：**

战斗会同时得到EXP和AP。EXP关系到LV UP。两项数据是独立的。AP关系到曼斗罗的技能学习。如果大量使用捕食スキル吃掉敌人的话那个角色的AP就增长很快，相对的其他觉得得到的AP就减少了。此外通过玩迷你游戏可以得到大量的AP。





↑在这种地方就可以下载曼斗罗。此外，记录点之间可以相互传送，小记录点可以传回总记录点。

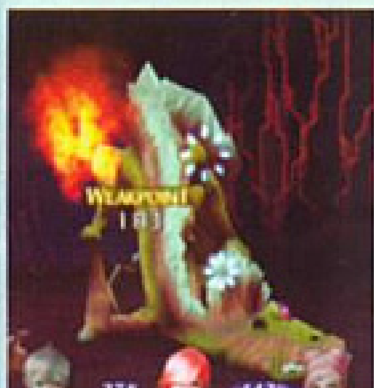
这一作系统战略性很高，关键就是这个行动力点数系统。双方有几个人，每个人就可以行动几次，右上角那个六角形的就是行动力。然后，如果魔法攻击击中了敌人的弱点(会显示Weakpoint)、物理攻击造成了会心一击、都只消耗0.5个行动力。因此如果熟知敌人弱点的话，理论上3个人最多可以行动6次。



↑右上角就是行动力点数。

观察敌人弱点，一个是用スキル"デビルアナライズ"或者在商店里买"万里的望远镜"。记住敌人的弱点和特长就会使得战斗容易很多。另外，观查敌人的攻击，游戏里的几种魔法属性基本是这样关系的：

**冰结&火焰相克：**电击&冲击相克；破魔&咒杀相克；一般来说看敌人用的什么属性，用相克属性的攻击就可以收到效果。当然并不是所有情况都这么简单。另外，很多恶魔都持有保护自己弱点的防御壁。比如怕火的恶魔会持有火焰无效的防壁。一般看见哪个恶魔用哪种防壁，就表示着也是它的弱点(当然，也不是100&准确)。然后所有的鸟类都怕枪弹。人类形态没什么战斗力，有了高威力的子弹以后打鸟倒是很有效。




↑陷入恐惧状态的敌人。

然后，如果攻击被敌人Block和避开的话会损失2个行动力。攻击被敌人反射、吸收就会丧失全部行动力。对敌人对己方都一样，所以这次的各种防御壁看起来只是消极防御，却是可以理解消灭敌人的行动力，夺取行动权的重要战法。尤其是后期一些行动力很高的敌人，单纯只是Block或闪开而消耗敌人2个行动力，都还可能剩下2、3个。这种时候就要用反射和吸收彻底消耗敌人所有的行动机会。

**★ハントスキル：**

捕食技能。平时没有威力，如果敌人陷入胆怯状态时候（攻击敌人弱点、无效、反射、吸收了敌人的攻击，物理攻击造成Critcal，都可能使敌人胆怯。）陷入恐惧的敌人头上会不时冒出泡泡（见图），这种时候就是用ハントスキル威力会提升3~4倍，基本上可以将胆怯的敌人一击必杀。但是ハントスキル不能对BOSS使用。因此使用反射无效类的防壁，如果造成所有敌人胆怯的话，再用全体攻击的ハントスキル 可以瞬间全灭敌人。加上ハントスキル的属性是万能，攻击任何敌人都可以放心。

普通情况下也可以使用ハントスキル，但是因为威力小，最少要敌人HP发红以后才可以使用。学习了パワーチャージ以后，也可以使得ハントスキル的威力加倍。

**★异常状态：**异常状态在游戏里统称为バッドステータス。细分下来又有很多种类。因为这个游戏强调行动力。所以很多时候异常状态的意义不在于对敌人造成多少的损害，而是有利于己方夺取行动力。

| 名称 | 效果 | 属性 |
|---|---|---|
| FREEZE | "冰结"状态。平时物理无效、反射的敌人，被冻结以后物理攻击也会有效。到物理攻击一定会Critcal。自回合不能行动，到下一回合自动恢复。 | 冰结属性 |
| SHOCK | "感电"状态。被电击麻痹，受到物理攻击一定会Critcal。自己回合不能行动，到下一回合自动恢复。 | 电击属性 |
| CLOSE | "魔封"状态。不能使用任何消费MP的スキル。 | 魔封属性 |
| SLEEP | "睡眠"状态。陷入睡眠，容易受到Critcal攻击。受到Critcal攻击后会醒来。 | 神经属性 |
| ACHE | "腹痛"状态。吃敌人太多就有可能肚子痛。无法行动无法得到AP。战斗结束后效果也会继续持续。 | 无属性 |
| PANIC | "混乱"状态。随机做出各种行动。 | 混乱属性 |
| PALYZE | "麻痹"状态。可以正常行动，命中回避大幅度降低。战斗结束后效果也会继续持续。 | 神经属性 |
| POISON | "猛毒"状态。中毒减少HP。平常移动时候也会减少。战斗结束后效果也会继续持续。 | 猛毒属性 |
| CURSE | "诅咒"状态。攻击敌人会受到同等的伤害。战斗结束后效果也会继续持续。 | 咒杀属性 |
| CHARM | "魅了"状态。被敌人媚惑而攻击己方或给敌人回复。 | 魅了属性 |
| BAT | "蝙蝠化"。被变成蝙蝠的人所有能力大幅度下降，怕冲击。蝙蝠化是BOSS专用技能 | 无属性 |
| | | |
| DOWN | "战斗不能"状态。战斗结束后以HP1状态复活 | |
| MAD | "暴走"状态。BOSS的专用特技"饥渴的波动"带来的效果。只有赛拉的歌声可以解除 | |

**★曼斗罗系统：**



看起来像FFX的晶盘其实区别还是很大。每个角色一律从最左边开始学习曼斗罗。积攒足够的AP就能学到曼斗罗里的技能，称为"MASTER"。一个曼斗罗MASTER以后就可以购买下一个曼斗罗，越往后的曼斗罗技能越高级，越贵，需要的AP也越多。也就是说（特别是游戏前期），玩家需要考虑是用同样的投资让角色往单一的高级别技能发展呢，还是先广泛学习低级别的技能。由于金钱的限制，玩家必须要考虑到技能学习的分配，哪些人学攻击技能哪些人学回复技能哪些人学辅助技能都要事先想好才行。 两条平行线交汇成一条线以后的曼斗罗，就需要把两条线上的曼斗罗全部MASTER以后才会出现。所以每个角色走哪一条线最有效率也要事先计划好。还有不少隐藏的曼斗罗，满足了一定条件以后自然会出现。

## 一些心得和小技巧

**★商店里的商品种类：**

在迷宫的黄色宝箱里得到的物质，说明是[教会が探している物质。ベンダーで战绩ポイント和交 Qする事ができる]。有些恶魔身上也会掉落。拿去商店可以卖高价也没有别的用处。大多数セル都是在MAX时候卖价最高。玩家卖给商店的セル数量越多，商店里的道具种类也会跟着越多。如无限使用的道具、大威力的子弹等等。而且可以买到降低遇敌率的道具[エストマスプレー]——这个游戏最大的缺点大概就是遇敌率高了点。游戏中走到迷宫地图上的红色区域，会显示信息说周围聚集了大量弱小的敌人。可以进行名叫"Field Hunt"的小游戏。

萨夫变身为恶魔，在规定时间内用刀砍画面上的光球，消灭规定数量的光球后

就会出现御魂，战斗中打倒御魂可以获得大量的AP(暴多。后期一个高级的御魂可以灌满一个7星的曼斗罗)。Field Hunt玩过一次，5个周期以后再来又可以继续玩。

**★在Field Hunt中会遇到的4种御魂弱点如下：**

| | |
|---|---|
| 御魂アラミタマ | 冰结 |
| 御魂ニギミタマ | 火焰 |
| 御魂クシミタマ | 冲击 |
| 御魂サキミタマ | 电击 |

御魂很会逃跑，一般只有2、3回合时候可以消灭它们。不针对弱点的话根本来不及。采用パワーチャージ+全体捕食技能的话可以大吃特吃。

**★稀有恶魔オモイカネ：**



会在任何迷宫随机遇到这种恶魔，能打死一只的话就发达了。但是它对于几乎所有攻击具有很高的耐性(包括万能)。惟一的弱点是枪弹。所以多买些威力高的子弹等着伺候吧。顺便一提，子弹是用不完的。所以商店里的子弹购买数量都是1，买1的子弹即表示可以让各角色无限使用。画面左上角是游戏里的时间单位,称为Sora Noise。表示太阳的辐射从MIN到MAX8个阶段的时间。在迷宫里移动时间就会流逝，MIN时候有50%几率恢复角色的异常状态。有两种大幅度提高会心几率的技能就跟这个挂钩。

部分剧情时候角色会暂时离开队伍（参看流程攻略），角色回来时候曼斗罗一定是MSTER状态，此时给角色装上能买到的最贵的曼斗罗，可以多少省去一些积蓄AP的时间。辅助魔法不要提升到头。所有的辅助魔法都可以使用4次，效果明显。但是多数BOSS都持有打消辅助效果的デカジャ、デクンダ魔法。如果辅助魔法用得太多BOSS会打消效果从而前功尽弃。所以辅助魔法不要连用4次，一般都可以既能发挥效果又不致于激怒BOSS。

此外，连战场合（就是打完一批敌人又来一批）辅助魔法效果是持续的。包括最终BOSS的变身，变身前的效果也会持续。所以可以好好加以利用。

**★利用麻痹状态：**

相比这个游戏里其他大量麻烦的异常状态来，麻痹（PALYZE）可说是最温柔的了。麻痹状态下可以正常行动，只是命中回避大幅度降低。而麻痹状态下就不会再中混乱、魅了、催眠之类更加麻烦的状态（至少笔者还没遇到过）因此如果麻痹的角色不担任攻击的话，可以照常进行回复、辅助、道具使用的工作。有不少BOSS同时拥有复数的状态异常攻击，即使用防御防住了一种，还可能中其他种类。所以有时候故意保持麻痹状态是避免陷入更糟糕状态的法子。

**★钥匙入手法：**

游戏里一共有3种透明的彩色墙壁。分别要3把钥匙才能打开。不过里边都是些和通关无关的东西。第一把开黄色墙壁的钥匙：在教会开会后，回ASSIGNMENTS和哈利作战的房间。会有人在那里，和他对话后得到。第二把开黄色墙壁的钥匙：在POINT136，7F完成将光束导向公主壁画的活动以后，不要动平台，从梯子爬上去，再开一次那个调节红色轨道的开关，然后坐通过红色轨道的平台就可以到达装有钥匙的宝箱。

**★第三把开红色墙壁的钥匙：**




如图。在下水道北侧一个瀑布后边进去。就可以到达这张地图。玩潜水的小游戏。需要先到达图中惊叹号的位置，扳动开关，此时所有的水会逆流（就是箭头方向倒转），然后从最短路线走到左下角的箭头处。其实很简单，照着地图找出最短路进来即可。属性魔法威力提升1/3的ブースタ，和提升2/3的ハイブースタ，效果可以叠加。如果同时装备的话属性魔法的攻击力会成为最强级别。有意往魔法攻击型方向培养的玩家可以不妨一试。

**★体力泥棒和魔力泥棒：**很早期的“古神曼斗罗”就可以学到。体力泥棒是吸取敌人HP,万能属性。魔力泥棒是吸取敌人MP，魔力属性。在游戏前期相当有用。MP不足了以后就直接在敌人身上抽取即可。游戏里能得到一些提升能力值的道具。除了宝箱里固定数目的以外，在部分敌人身上也能打出来。下表列出的是能掉落这些道具的恶魔名称和出现地点。

| | |
|---|---|
| HPノイズ（最大HP提升） | ギリメカラ(アジュニャー、最终迷宫) |
| MPノイズ（最大mp提升） | イシス(终迷宫) |
| パワーノイズ（[力]提升） | オンギョウキ（终迷宫） |
| マジックノイズ（[魔]提升） | ホルス（ブルーテッシュキャンプ3F） |
| バイタルノイズ（[体]提升） | アラハバキ(マニプラ地下水道) |
| クイックノイズ（[速]提升） | ガルーダ（终迷宫） |
| ラックノイズ（[运]提升） | ハイピクシー(アジュニャー) |

**★全曼斗罗一览**

| 曼斗罗番号 | 曼斗罗名称 | 内藏技能 |
|---|---|---|
| 1 | 食奴 | 食らいつき 地狱突き |
| 2 | 魔兽 | 食い散らし 大威力毒牙 MPテイスタ |
| 3 | 圣兽 | まるかじり ヘルファング APディバイダ ストマックガード |
| 4 | 神兽 | 暴饮暴食 心的叫び APブースタ |
| 5 | 修罗 | バイオクロウ マッスルボンバー |
| 6 | 罗刹女 | 毒针 乱心的一刀 HPブースタ クリティカ |
| 7 | 巫女 | 昏睡ステップ しびれ针 会心キャンセラ 代谢アクセラ |
| 8 | 天女 | 惚杀スラッシュ デスキャンセラ MINクリティカ |
| 9 | 妃神 | 樱花闪乱 HPハイブースタ 物理ストロンガ MAXクリティカ |
| 10 | 国津神 | 最后の晚餐 アカシックバリッ MPハイテイスタ |
| 11 | 斗鬼 | 鬼食い デスシャワー 红莲剑 挑拨 |
| 12 | 鬼王 | まる呑み パワーウェイブ 默杀 |
| 13 | 鬼神 | 大威力尝祭 脑天割り 血祭り |
| 14 | 猛将 | ギロチンクロウ デモンレイヴ 默示录 |
| 15 | 罗刹 | ズンバラリン カウンタ 先制エキスパンダ |
| 16 | 荒神 | 铁死拳 パワーチャージ 物理ブレイク |
| 17 | 军神 | 大威力屠杀 物理リフレクト パワーカウンタ オールアタッカ |
| 18 | 天津神 | 冥界の门 物理ドレイン ハイパーカウンタ |
| 19 | 炎魔 | アギ 火焰ブレイク |
| 20 | 大威力炎魔 | マハラギ 火焰ブースタ |
| 21 | 炎魔将 | アギラオ 灼热ブレス 火焰リフレクト |
| 22 | 炎帝 | マハラギオン 火焰ドレイン |
| 23 | 絶焰 | アギダイン 火焰ハイブースタ |
| 24 | 火神 | マハラギダイン 火焰ストロンガ |
| 25 | 冰妖 | ブフ 冰结ブレイク |
| 26 | 冰鬼 | マハブフ 冰结ブースタ |
| 27 | 冰将 | ブフーラ 极寒ブレス 冰结リフレクト |
| 28 | 冰狼 | マハブフーラ 冰结ドレイン |
| 29 | 冰帅 | ブフダイン 冰结ハイブースタ |
| 30 | 冰神 | マハブフダイン 冰结ストロンガ |
| 31 | 雷仙 | ジオ 电击ブレイク |
| 32 | 雷王 | マハジオ 电击ブースタ |
| 33 | 真雷 | ジオンガ 雷起 电击リフレクト |
| 34 | 雷帝 | マハジオンガ 电击ドレイン |
| 35 | 万雷仙 | ジオダイン 电击ハイブースタ |
| 36 | 雷神 | マハジオダイン 电击ストロンガ |
| 37 | 飞龙 | ザン 冲击ブレイク |
| 38 | 龙王 | マハザン 冲击ブースタ |
| 39 | 飞天 | ザンマ カマイタチ 冲击リフレクト |
| 40 | 天龙 | マハザンマ 冲击ドレイン |
| 41 | 飞仙 | ザンダイン 冲击ハイブースタ |
| 42 | 风神 | マハザンダイン 冲击ストロンガ |
| 43 | 地灵 | テラ 地变ブレイク |
| 44 | 地之宫 | マハテラ 地变ブースタ |
| 45 | 地之祠 | テラジ 岩责め 地变リフレクト |
| 46 | 地王 | マハテラジ 地变ドレイン |
| 47 | 地皇 | テラダイン 地变ハイブースタ |
| 48 | 地母神 | マハテラダイン 地变ストロンガ |
| 49 | 魔将 | ロストワード メギドラ マインドチャージ 魔法リフレクト |
| 50 | 护法 | ディア パトラ デビルアナライズ |
| 51 | 英灵 | メディア ポズムディ エイクディ |
| 52 | 威灵 | ディアラマ パララディ メパトラ |
| 53 | 和灵 | メディアラマ クロズディ カーズディ |
| 54 | 冥灵 | ディアラハン ペトラディ |
| 55 | 金刚 | 催眠ガス 有害吐息 魅力ブレイク 混乱ブレイク |
| 56 | 吉祥 | 痹れ玉 猛毒ブレイク 魔封ブレイク 混乱デストロイア |
| 57 | 明王 | 怪音波 痹れ大威力波动 神经ブレイク 魅了デストロイア |
| 58 | 神将 | テンタラフー 魔封デストロイア 神经デストロイア 猛毒デストロイア |
| 59 | 黄泉 | リカーム |
| 60 | 六道 | サマリカーム |
| 61 | 女神 | 极上的肉体 メディアラハン リカームドラ |
| 62 | 夜叉 | ムド 咒杀ブレイク 逃走アクセラ |
| 63 | 恶灵 | マハムド 石化光线 咒い的言灵 咒杀ストロンガ |
| 64 | 死灵 | ムドオン カースエピタフ |
| 65 | 死神 | マハムドオン 咒杀リフレクト |
| 66 | 天使 | ハマ タルンダ 破魔ブレイク |
| 67 | 座天使 | マハンマ スクンダ 破魔ストロンガ |
| 68 | 智天使 | ハマオン ラクンダ マカトラ |
| 69 | 炽天使 | マハンマオン マカンダ 破魔リフレクト |
| 70 | 邪神 | ランダマイザ 破魔デストロイア 咒杀デストロイア |
| 71 | 精灵 | ブリンパ マカジャマ ドルミナー タルカジャ |
| 72 | 妖魔 | マリンカリン ラクカジャ スクカジャ |
| 73 | 幻魔 | マカジャマオン 大威力往生 マカカジャ |
| 74 | 狂神 | ザナドゥ デカジャ デクンダ |
| 75 | 古神 | 体力泥棒 魔力泥棒 |
| 76 | 异神 | チャクラウォーカ MPブースタ |
| 77 | 格神 | MPハイブースタ ハッピーウォーカ |
| 78 | 御魂 | カルマゲッタ |
| 79 | 神魂 | フルカルマゲッタ |
| 80 | 破坏神 | 終わる世界 物理デストロイア HPメガブースタ |
| 81 | 魔王 | メギドラオン フルデストロイア |
| 82 | 魔神 | 色即是空 メシアライザー MPメガブースタ |
| 83 | 玉座 | シナイの神火 破魔スペキュラ 咒杀スペキュラ |
| 84 | 冥王 | 死鍋の葬列 フルスペキュラ |
| 85 | 神灵 | オートソーマ BSデストロイア |
| 86 | 唯一神 | マスタキャンセラ |
| 87 | 五神 | 太极光轮 物理アブソーバ |
| 88 | 王样 | メギド 大威力冷界 アボイドスリーパ |

# 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 想い出の奏鳴曲

不知什么时候开始，钢之炼金术师开始登陆到了各大主机。看来动漫的号召力还是非常大的！也许动漫和游戏原本就不分家，都是时尚娱乐一族的选择。爱德华此次又光临到了GBA上，看来炼金术师们又要在掌机上掀起一股炼金风潮了。本次的游戏带给大家的是不同于以往的全新故事，以及更加神秘的古老传说。想要赶快体验这款游戏给你带来的不同感受吗？那就随我们来吧！

| GBA | 厂商：BANDAI | 发售日：2004.7.22 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：4800日元 | 其他：—— |

■文/NW旅团：greenhair terryfly 编排/宇部

人如果不作出牺牲就什么也得不到，
如果想得到什么就必须付出同等的代价……
这就是炼金术的等价交换原则

## 人物介绍

**爱德华(エドワード) Character**

由于尝试人体炼成而失去右臂与左脚，为历史上成为国家炼金术师最年轻的人。为了恢复原来的身体而在各地寻找贤者之石的下落。责任心强，是不甘受制于命运的人。

**Character 艾尔冯斯(アルフォンス)**

爱德华的弟弟，在尝试人体炼成中失去整个身体，灵魂被爱德华附着于盔甲上。虽然身为弟弟，但处事冷静，是爱德华的得力助手。为了恢复其整个身体而与哥哥一起寻找贤者之石的秘密。游戏中简称为艾尔（アル）。

**温莉(ウィンリィ) Character**

爱德华兄弟青梅竹马的好朋友，与外婆相依为命。作为机械铠技师，帮助爱德华安装、修理机械铠。性格活泼开朗，喜欢和爱德华拌嘴。

**Character 维安娜(ヴィオラ)**

本作的原创人物，与温莉一样是一名机械铠技师。由于父母被国家炼金术师所害，妹妹不知所踪，因此在各地寻找其妹妹的下落，对国家炼金术师存有仇恨之心。

**林卡(リンカー) Character**

爱德华兄弟青梅竹马的好朋友，与外婆相依为命。作为机械铠前作人物再度在续作中登场。他是合成兽炼成的权威专家，曾是国家炼金术师，如今的身份是一名侦探，前国家炼金术师法格特的助手。



## 系统介绍

★**操作系统：**

| | |
|---|---|
| A | 和人物对话，调查。 |
| B | 取消键，走路的时候按住是快速跑动。 |
| L或select | 调出选单分为四项。 |
| 1.炼成：玩过前作的玩家应该很熟悉了。可以在平时或战斗中进行炼成，方法在炼成系统中介绍。<br>2.炼成手帐：这次的手帐和前作有了明显的变化，炼成过的物质可以查看原料了。<br>3.状态：又分为所持物品，人物选择，查看人物资料和退出。在状态栏按L键可观察好感度。<br>4.记录。 | |
| R | 查看当前任务，战斗中为逃跑。 |
| start | 储存记录。 |

★**炼成系统**

和前作一样，一共有4种卡片——灰色金属，黄色矿石，绿色自然，紫色暗黑，卡片下的3个数字分别代表价值，等级，质量。质量和价值组合决定是什么素材，同一素材的炼金术是相同性质的，等级不同决定技的威力。合成时选择一张卡片作为基础材料。合成所得到的新材料和基础材料相同。两张或两张卡片合成时，质量，等级，价值分别相加，但是物质总质量和价值不能大于7或小于0，等级不能大于5，不然合成不可。惟一特殊的是暗黑卡不是作为基础材料合成时，合成出的新物质是基础材料质量，价值减去暗黑材料质量，价值。但是等级仍然相加。和前作不同的是，有些炼成只有在战斗的时候才显现的出来。在平常的时候可以进行药品间的炼成。

★**战斗系统**



在战斗中，只有爱德华可以进行卡片炼成或用卡片攻击，但是艾尔等人也可以使用卡片做追加攻击，不同的卡片附带不同的特殊效果。金属产生闪光效果，石产生混乱效果，自然产生无能效果，暗黑产生毒效果。

图中当黄槽满时人物可以进行攻击或炼成，使用药品。当绿槽满时发动炼

成攻击。要注意的是在菜单选择时槽是停止的。反面的卡表示已经进行炼成，不能作为追加攻击的卡片。在战斗的时候会出现连携攻击，形式是1。物理攻击+物理攻击2。物理攻击+炼成攻击3。物理攻击+必杀攻击。炼金攻击和必杀攻击间是不能产生连携攻击的。连携攻击的产生取决与同伴相互间的好感度，当好感度达到一定程度时就会发出并形成连击，连击数会显现，炼金攻击中也有连击概念。当人物被敌人KO时并不会死亡，用回复药等加血的道具就可以使其复活。好好利用这个特性吧。本作导入了升级概念，在战斗结束后会自动进行升级。随机增加相应的攻防体点数，升级后HP自动补满。另外，即使是不在场上的队友在胜利后也可以得到经验。



## 流程攻略



游戏开始，温莉刚完成维修任务出来，却碰到小镇的爆破事件。切换到爱德华兄弟，接到温莉的电话要他们赶去帮忙。从镇里的人口中得知最近各地发生许多神秘的爆炸事件，专门针对军用设施。向上走，发生阿尔冯斯抱走小猫的情节。来到旁边温莉的家，温莉替爱德华检查机械铠，并提到最近的爆炸事件。这时有人来报告说村外的仓库看到有血迹，大家马上前去查看，发现有三人想要冲进仓库。爱德华于是上前阻止，战斗开始。

第一战主要是熟悉系统，十分简单。把三人赶走后进入仓库，发现一个受伤的人躺在地上。原来他是リベラーレ组织的成员，最近的破坏活动都是他们做的。他为了摆脱组织而出逃，却被追杀。他死前告诉爱德华，组织下一个目标就是东方司令部。爱德华决定马上到东方司令部所在的イーストシティ去，温莉执意同行。

在通往目的地的火车上，三人碰到了持刀的匪徒。一直往列车右方走，注意温莉的级数较低，多用回复保护。走出车厢后上车顶一直往左走，遇到强盗头子，



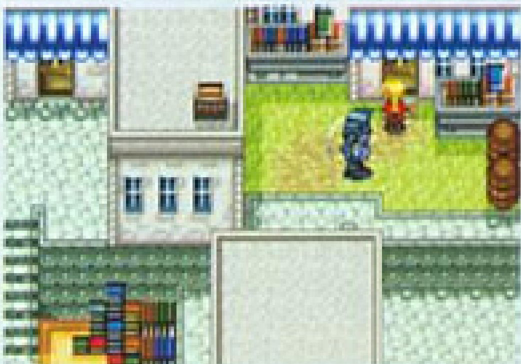


原来他也拥有机械铠！强盗头子就HP比较多，攻击力不强，旁边的两个喽啰几乎可以无视了。尽量合成高等级的炼成术来对付他，很快就可以搞定。

火车终于到站，先在镇里转转，炼金术研究所里有基本的战斗和技巧解说。三人到司令部找罗伊大佐，把司令部将受到炸弹威胁的情报说出，就在这时爆炸发生了。从后门出去绕到现场查看，发现大门被炸毁。在现场看到一个女孩好像在温莉家附近出现过，于是爱德华上前询问，那个女孩却立刻逃走。爱德华与罗伊大佐、丽萨中尉立刻追上去，进入司令部左方的下水道。一直前进，看到绿色的机关要改为红色把桥放下，水沟可以直接跨越过去。中途遇到一群リベラーレ组织的人，他们就是司令部爆炸案的犯人，战胜他们后，却找不到那个奇怪的女孩子。回到司令部，罗伊大佐把调查爆炸案的事情交给爱德华处理，并要先解决附近的山贼事件，丽萨中尉把枪交给了温莉。

五人来到山上，解决了一小帮山贼后继续前进。来到一断桥处，要靠爱德华的素材炼成通过，方法是炼成使用自然系的丸太（详细方法请参照后面的物品炼成谜题解答）。途中有泉水可以补充体力。一直来到山顶，看到有一间小屋。屋子里突然走出个筋肉男，看来是山贼头子。战胜他后众人返回司令部。



接下来开始调查爆炸事件了，先到镇上打听情报。先与下方广场紫色胖女人说话，再到东侧广场与黄色头发的人交谈，再到西侧广场与黄色衣服的人交谈。向下走发现有两个可疑人物，原来是前作出现过的两兄妹凯特和兰迪。接着从中间广场下方出镇，到地图右上方的ファゴット邸，仆人把三人带到官邸主人クラベス（法格特）面前。法格特是前国家炼金术师，因为不够资格而被撤职。爱德华问起最近的爆炸事件，法格特说要用有炼成能力的武器作为情报的交换。

到首都セントラルシティ的图书馆去寻找武器制作方法。进入图书馆第一分馆，却被告知找不到这些书，于是要去找书呆子西斯卡帮忙。到上方的军法会议所找西斯卡，原来书在大总统的书库里才有……。上二楼找大总统，大总统不让借出，不过他说在其他地方还有几本存在。回到军法会议所，西斯卡建议去ココの町找一下。

来到ココの町，进入左上方的书屋，与老板说话，得知要得到书需要用树木素材卡交换，炼成自然系，树木素材卡交给老板就可以把书拿走。从书中得知炼金术操纵的武器——炼成铳，需要铳，オリハルコン、ウールニウム三种素材方可炼成。

回イーストシティ的东方司令部找丽萨中尉拿到铳。接着去リゼンブール与温莉家下方的小男孩说话得到オリハルコン。刚想走出村口，却被一个男孩抢走，出村到右方的クルス遗迹，一直往深处走，注意有一处地板被墙壁遮住，要留意。一直追到最深处，终于找到了那个孩子，一顿暴扁后把オリハルコン抢回来（战斗十分简单……）。



返回イーストシティ，从大佐口中得知ウールニウム在阿姆斯特朗少佐处。到セントラルシティ的中央司令部，在后面的训练场找到少佐（就是那个筋肉男……），与少佐、艾迪与凯特比试胜利后即可得到ウールニウム。集合三种材料后爱德华把它们炼成为炼成铳！阿姆斯特朗少佐也加入队伍中。

到ファゴット邸，把炼成铳交给法格特，经试验炼成铳果然威力强大！法格特要爱德华去见一下他的助手林卡，他是一个侦探。从现在起温莉可以使用炼成铳攻击。到大地图，前往レグロタリア，刚进村口便遇到那个神秘的女孩，她二话不说便和爱德华交起手来，打败她后她又逃走了。到左上方林卡的家，发现没人在，这时外面又传来爆炸声，跑出去一看，又是军用设施被炸。温莉上前查看，却被一蓝衣人推倒在地，爱德华立刻追上去。阿姆斯特朗上前把断墙搬走，这时又有一群リベラーレ组织的人出现，艾尔与温莉只好两人应战。幸好林卡及时赶到把组织的人打走。这时爱德华追不上刚才的蓝衣人，又跑了回来。来到林卡家，少佐便离去了。林卡加入调查队伍中。返回到ファゴット邸，大家分析的结果是リベラーレ组织已经在イーストシティ有潜伏的势力，于是立刻前往イーストシティ调查。

来到イーストシティ，又遇到那个神秘的女孩，向左边跟着她来到一间屋子处，却发现リベラーレ组织要对女孩动手，于是大家上前帮助。打败组织的人后再到下水道找人，来到最深处又遇到リベラーレ组织的人。击败他们后，意识到这个团体的庞大，爱德华返回东方司令部找罗伊大佐商量。大佐已经调查到那个神秘女孩维安娜的地址，她也是一个机械铠技师。

出大地图，到上方的ネルヴォ。往上方的山路一直走，来到ヴィオラ的家前见到维安娜。原来她是为了找妹妹而一直留意リベラーレ组织动向的。维安娜的双亲被国家炼金术师所害，她怀疑妹妹也因此加入了リベラーレ组织。大家晚上在维安娜家留宿，温莉正和维安娜聊天，突然村子里发生爆炸，众人立刻前往查看。一个红衣人出现了，看上去并不像人类？！战胜那头怪物后，爱德华认为リベラーレ组织里有高级的炼金术师存在。

第二天，维安娜和大家一起回イーストシティ找大佐报告。大佐下令调查能炼成会说人语的合成兽的高级炼金术师。接着大佐与爱德华一同前往ファゴット邸，发现门是锁着的，需要炼成ダークマター才能打开。把门打开后，发现屋子里没有人。原来クラベス是由于进行非法的人体炼成而被剥夺国家炼金术师资格的，而有情报指出最近这里有怪物出现。而クラベス就是把维安娜双亲用于炼成试验的炼金术师。出于对法格特的信任，林卡愤怒地离开了。

回到イーストシティ，大佐正式下令调查法格特。这时有报告说军刑务所有暴动发生。立刻前往刑务所，就在司令部的左侧。进入刑务所，大佐把众人分为三组，要找到煽动暴乱的人。温莉与ヴィオラ一组，爱德华与艾尔一组，大佐与中尉为一组。首先控制温莉，一路把墙上的绿灯改为红灯，才能把最后的红灯打开。进入另一个房间，必须两人分头按灯。门打开后碰到红衣怪物，看来暴






动也是由他们煽动的。打败怪物后切换至罗伊大佐一组。要先把控制台绿色的按钮打开才能通过桥，来到下一个房间，发现桥也不能通过，需要返回找爱德华来帮忙。 切换到爱德华一组，刚走到一个房间门前，就听见大佐的求助，要他去制御室的机关打开。进入那个房间把三个按钮都按上，又切换回大佐一组，现在桥可以过了，在楼梯口遇到一只合成兽，击败合成兽后切换到爱德华一组。从制御室左边一直走，来到合流地点。突然死敌斯卡出现了！斯卡的速度很快，基本上行动完几秒马上再次行动，且攻击力强，是一场比较难打的战斗，不过他的HP不高，只会单体攻击，及时回复就可以了。打败他后他穿墙逃跑了，而这时温莉和罗伊大佐也赶到。往中间的路一直走，遇到了蓝衣人，又是一头合成兽。战胜它后又被它逃走。这时露斯特出现了，难道这一切又是她策划的？难道又与贤者之石有关？

回到司令部，大佐要爱德华去搜索ファゴット邸。来到ファゴット邸，彻底进行搜索。在一楼没有发现什么，对着壁炉和左边的桌子调查后会自动上二楼的，







在最左侧书架发现有一本书放反了，把书放正，好像打开了什么机关。接着到下方调查银色的柜子， 却听到一声巨响。跑回中间，发现墙上出现一个大门。进入后是一个书房，温莉发现一本日记，原来是アタシ的日记。愤怒的维安娜要单独找法格特算帐，温莉马上追出去，却陷入了リベラーレ组织的包围。把这些喽啰抓住后，大家回去向大佐复命。



回到司令部，知道ココの町、レグロタリア、ネルヴォ三处出现合成兽，民众一片混乱。来到レグロタリア，阿姆斯特朗少佐正在苦战中。分别把镇内的四只合成兽消灭后，又出现一只巨大的合成兽，全部消灭后到ネルヴォ，这里外面有三只，屋内有三只。注意这里的仓库里也有一只，要爱德华在草堆下方做一些搞笑动作才能吸引它下来。 有一间房间里的猫是合成兽变化的。最后在后山也有一只。完全消灭后赶到最后一个镇ココの町，屋外有五只，从屋里走出来又会遇到一只。消灭后又有红衣人出现，击败它后返回司令部。

已经确定法格特现在身处クルス遗迹，来到遗迹，艾迪报告说发现秘密通道。一直前进来到一块绿色墙壁前， 炼成 岩 可以打开一个通道。进入后兜兜转转来到一空地处，突然艾迪跑回来，二话不说就动起手来。这个艾迪怎么强了那么多？！攻击力高，皮又厚，要注意回复。打败他后才知道原来是人造人恩比变身的。罗伊大佐认为先解决目前的事情重要，于是暂不追赶，继续前进。来到一个空地上大台阶就能见到法格特了，他身旁的合成兽率先发难，打败合成兽后得知所有事居然是林卡一手做出来的。林卡的真实身份也是被撤职的国家炼金术师，从事违法的人体炼成试验。就在这时林卡出现了，他用炼成弓箭向维安娜发射，法格特却替维安娜挡了这一箭！接着林卡把维安娜的妹妹炼成为合成兽，自己就逃走了。虽然不忍心对自己的妹妹下手，但维安娜最后还是以大局为重，协助大家把合成兽消灭。合成兽恢复了意识，临死前把林卡的研究所告诉给大家。

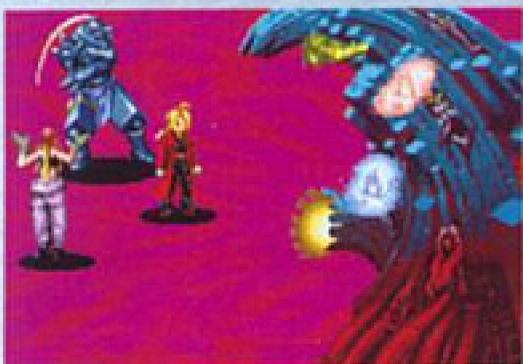
回到司令部，得知林卡的研究所就在イーストシティ附近，刚要出发时维安娜累倒了，只能先让她休息，临行前她把温莉的炼成铳改造了一番。一行人马上来到研究所，一进去，温莉就没大脑的要单独往里面冲，突然一只合成兽冲了出来，幸亏爱德华也冲了上去，两人联手打败了合成兽，继续前进，会有很多洞，小心不要掉下去。在三楼遇见了拉斯特和格拉特尼，说了没几句就开打了，建议先把格拉特尼干掉，拉斯特的回避率很





高，等她只有一个人时再集中精力打。打完之后，拉斯特又跑了。（其实打拉斯特这段剧情可以不发展，直接到打最终BOSS）回2楼，在有传说道具拿的机器旁的洞里跳下去，来到右下角的黑洞继续往下跳，下楼， 左右两边的楼梯都能通到最底层，在光圈里可以回复HP，终于找到了林卡，可是这家伙却丧心病狂地炼成一只庞大的合成兽，经过一番苦战终于打败了合成兽。注意合成兽要打两次，第二次时维安娜会过来支援。（合成兽附带毒攻击，要事先准备好些治毒药还有两次战斗中间没有停隔，最好事先多练点回复药）。

另一边，拉斯特威胁林卡把贤者之石交还，林卡想释放贤者之石的力量，但贤者之石却暴走了，把林卡震倒在地。切换回爱德华，继续往中间前进，之前先多炼成一些全体回复的药物和攻击力加倍的药。来到尽头见到倒下的林卡，可是由于贤者之石的作用，林卡的力量得到大幅度的增强。他的回避力很高，HP也很多，用毒是个好方法。全力把他打败后，贤者之石的力量失控，把林卡与实验室装置融为一体，变成一头巨大的合成兽。 最终BOSS分三个部分，中间的部分会回复，上面的部分HP特高。因此先把中间和下面的部分消灭。由于BOSS会强力的全体攻击，每人损伤大约二百HP，因此不能松懈，找一个人专门回复HP、增加攻防速度，配合两个同伴主攻。只要有耐心，打败BOSS不是难事。



战胜林卡后，事件终于告一段落。等待大家的就是ENDING画面了

## 游戏中的一些小tips

1、蓝色的泉水可以回复HP。
2、遗迹中有块地面上有许多蓝色的碎片，站在上面随便扔掉什么材料，每次加进来的都是石系的钻石。
3、炼成心得：初玩本作的朋友可能会对炼成感到困难，其实说白了就是算加减法。想好一个炼成目标，确定一个方案，没有的素材坚决扔掉，很快就能合成自己想要的素材了。

—— 全地图 ——




通关后游戏并没有结束，还有不少有趣的情节等着大家完成呢！由于时间的关系，在这里先放上一周目的流程，我们将在下期电软上放上最强研究，敬请期待！

# THE CHRONICLES OF RIDDICK™ ESCAPE FROM BUTCHER BAY

# 星 际 传 奇

| XB | 厂商：VU GAMES | 发售日：2004.6.1 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：FPS | 价格：49.99美元 | 其他：—— |

新颖的动作造型，恰到好处的镜头运用，个性化的人物配音，当然还有出类拔萃的游戏画面，引人入胜的故事情节以及良好的游戏性，这么多优秀元素的混合造就了这样一款让同类游戏（根据电影或动漫改编而成的那些游戏）相形见绌的游戏——星际传奇。

## 基本操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键左 | 左倾身 |
| 十字键右 | 右倾身 |
| 左摇杆 | 移动 |
| 压下左摇杆 | 蹲下/潜行模式 |
| 右摇杆 | 移动　角 |
| 压下右摇杆 | 夜视模式 |
| A键 | 跳跃 |
| B键 | 填充弹药 |
| X键 | 调查/使用 |
| Y键 | 切换武器 |
| 左扳机键（L键） | 防御/偷袭 |
| 右扳机键（R键） | 搏击/暗杀（扭断敌兵的脖子）/ 射击 |
| back键 | 查看地图/道具/任务 |
| 开始键 | 游戏菜单 |
| 白色键 | 投射灯（需装备枪） |
| 黑色键 | 缩放视角 |

## 1 ESCAPE

一出来跟眼前的Johns对话，跟你说完话后他会跟Pixie交谈。小心地走到他身后按手柄上的R键扭他脖子，将他放倒在地。接着往回走，发现同伴Lambert将身后的井盖打开了，从这里跳下去，沿着通道走到底看见一个工人正在修理仪器，将他干掉拣起他遗留下来的安全卡--Security card。（地下有把突击步枪--Assault rifle，调查它你会发现你不但不能拣起它，反而还会被电击。为什么会这样呢？因为在本款游戏中，绝大部分敌兵使用的突击步枪都加装了DNA识别系统，未经授权的使用者会被强烈的电击。这也意味着主角只能在固定的地方才能获得可使用的枪械。）调查门边Keypad刷卡出门。出门后发现前面的走道上有一敌兵正在巡逻，将他干掉，拣起从他身上掉下的通风管工具--Vent tool（这个工具可帮你开启被封闭的通风管道，让你可以探索并进入到监狱更深处），往右走来到一个左侧堆满铁箱的地方，发现右边的门不能进入，不管它，攀爬到左边铁箱的最上方再按手柄上的A键跳起抓住上面的吊杆朝通风口攀爬过去。没攀爬多远便看到原先关闭的门自动开了并走出了一个巡逻敌兵，不用理会他继续往前攀直到通风口--ventilation hatch（可以使用通风管道来穿越危险区域而不会被发现。大部分通风口都被封起来必须用通风管工具来打开它们，一旦你拥有了通风管工具，只要靠近通风口按下手柄上的X键就能打开通风口的闸门从而进入通风管道）用通风口工具打开闸门进入了通风管道。沿着通风管道走到尽头，踢开（调查）尽头处的铁格子盖--Grating，跳出通风管道。拣起地上的小型医疗夹--NanoMED cartridge（当你需要治疗而一台小型医疗机是空的时候，这医疗夹就可以重新替医疗机补充能量，并让你可以从医疗机上获得治疗）。把它放入旁边的小型医疗机器——NanoMED health(你可以在小型医疗机器回复你的生命点数。

最多回复四个生命点数)中，你就可以回复你前面所耗费的生命点数了。接着往左走到达一个房间，干掉里面的一个敌兵后，拣起他遗留下来一把你能用的霰弹枪——shotgun。可惜枪里没子弹，要不现在便可试试用枪的感觉。在桌上捡到一个编号为6的烟盒--pack of smokes(烟盒可以解开游戏中的一些特殊隐藏元素，但与主线流程无关。游戏中有很多不同编号的



烟盒，由于篇幅有限，其它烟盒的获得地点和方法，在以下流程攻略中省略，请大家见谅)，朝右爬上铁箱跳起抓住栏杆翻上一个平台。出门后一直往前走进一台电梯，按下电梯开关--Elevator button，随电梯到上层出来后，一直往前走干掉一个巡逻的士兵，务必在他身上拣到霰弹枪子弹。沿着右侧的铁梯下去，在一盏灯的右侧发现废弃通道入口，用枪射击铁盖上的电子锁，便能将其打开。进入后，发现里面一片漆黑。这时你可以按手柄上的白键打



开投射灯（需装备枪），这样你便能看清前进的道路，发觉前方的危险。但需注意一点：枪上的投射灯光会暴露你的位置，让敌兵知道你的方位。利用下水道里的炸药桶，可轻松将里面的敌兵干掉并在其中一名敌兵身上取得UD币--UD money（这是游戏中使用的货币，可以用来交易武器或烟盒）。一直潜行至废弃通道终点，本节宣告完成。

## 2 THE ARRIVAL

Johns："混蛋，快醒来，看来是时候来让我赚点钱啦。"
Riddick："小心你的枪，可能会伤到人的。"
下飞船后
Riddick："屠夫海湾？Johns，你总是带我来最棒的地方啊。"
Johns："我听说这里的食物很不错，真是很难跟你说再见啊Riddick。"
Riddick："才不会。Johns，看来和以前完全一样啊，他不是很高兴见到我。"
Johns："Hoxie只是个商人，给我表现好点，让事情可以快点结束。"
Riddick："已经结束了Johns。"
Hoxie："小心你的武器Johns。"
Johns："很高兴见到你，狱长。"
Hoxie："啊，是著名的Riddick先生啊。"
Riddick："HOX……。"
Hoxie："最终还是来了啊，在这个时候，屠夫监狱掌握着你的小命啊。"
Riddick："是我掌握着你的小命。"
Johns："只要我签字，他就是你的了Hoxie。"
Hoxie："你最好不要在这里惹麻烦Riddick，我的伙计很可是很喜欢解决麻烦的。"
Riddick："Johns说你近看上去真的很丑啊，这是我第一次同意他的话。"
Hoxie："够胆子嘛。"
Riddick："我做我想做的任何事。"
Hoxie："你在尝试着挑衅我么？"
Riddick："那很简单……如果给我点锋利的东西的话。"
Johns："Riddick加50块奖金对么？Hoxie？"
Hoxie："我想Riddick是你欠我的。"
Johns："我想如果你不愿意收下他的话，他还有很多其它地方可以去。"
Hoxie："好的，好的，也许我们可以谈个好价钱，但不用这么着急，无论如何，Riddick将会一直呆在这里，把他给我带走。"
"是，长官。"
Riddick："Johns……下次好运。"

伴随着监狱广播的一段恐吓性的介绍Riddick被2个敌兵关进了A34牢房。如此戒备森严的监狱，Riddick能顺利逃出升天么？请拭目以待吧！

## 3 PRISON YARD

听完电脑的提示后，牢门自动打开，和门口的Barber对话。对话后往右走经过A38牢房后右拐，再一直往前走，通过几个台阶来到一个天井活动区--Courtyard，和站在左侧的Mattson交谈后。往回走，进入A40牢房，将跟着后面闯入的2名暴徒干掉后再去那个天井活动区，走到Mattson身边发生剧情。剧情后回到自己的那间牢房（A34），在一段剧情后，跟挡在牢门前Barber说话，说完后，他会走开，往右走，再次走到天井活动区，进入对面一栋监狱（墙壁上有一块铁牌上写着CELLBLOCK A 11-30）往右走，进入下一节。

## 4 AQUILA TERRITORY

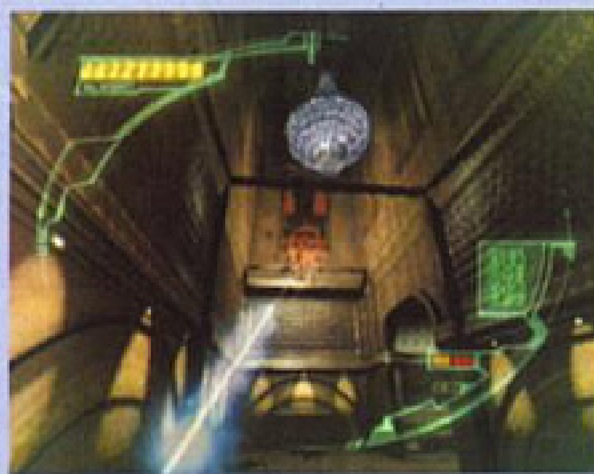
往前走，遇到两名囚犯，干掉他们后继续朝前走，在拐角处遇到另外两名囚犯，注意躲避有名敌兵用脚踢过来的灭火器，干掉他们后继续向里面深入。（期间可从干掉的囚犯身上捡到各种辅助武器）走到路的尽头将会碰到Rust，将他干掉后发生剧情。剧情后按原路返回（途中遇到士兵追杀囚犯，真是什么事都可能发生的监狱啊……），当你快要进入天井活动区时根据电脑的提示，你要将随身装备的武器取下来（如果不把武器取下来在到达天井活动区后会被士兵强制押入A34牢房），在天井活动区处的空地上和Haley谈话后到关押自己那间牢房（A34）附近的A31牢房前面栅栏和对面的Bulder对话，他就会把栅栏打开。向左走，进入下一节。

## 5 INFIRMARY

出门后干掉室内的两名敌兵后，在持枪敌兵身上拣到安全密码——security code。进入标号为2的房间，注意一打开房间就是敌兵。干掉他后，往右走便会看到一台机器--NanoMED Health Station，调查它便会将生命点数上限增加一点。爬上旁边的铁梯后继续深入，穿过右边的门，往前走不远，一名巡逻敌兵从对面的房间走出来，干掉他后进入房间。往右走到底，爬进通道，沿铁梯上去，打开service patch出去，干掉巡逻士兵。进入另一头的门，干掉守卫后，拣到安全密码--Security code，输入密码打开门，干掉里面的巡逻士兵，进入尽头处亮着绿灯的房间，往前走到下一节。

## 6 MAINFRAME

开门后看到下方有敌兵在走动，跳下去，干掉他后调查计算机DNA Sampler。拣起旁边的枪--Screwdriver。旁边的门会自动打开并同时出现两名拿枪的士兵，干掉他俩后出门，又出现了三名敌兵，瞄准敌兵身后墙上的氧气瓶射击，可轻松将这三名敌兵搞定。向右走，对面门突然打开，一名士兵扔来一颗手榴弹，后退就能轻松躲过。继续前行，在小型医疗机器旁边补充完生命点数后，推倒旁边一面被刚才敌兵扔出的手榴弹炸坏的墙上残留的砖头，走进去。调查里面的service panel便能将上方的大风扇关掉，攀爬到铁箱上面，穿过风扇，干掉下方的敌兵后往右走到小型医疗机器处，看到前方由多名敌兵把守着。干掉他们后，向左边走打开service hatch进入弥漫着绿色毒气的通道。向右走，调查墙上的阀门--valve将毒气排出后继续往前走，遇见一名敌兵，注意躲避他扔出的手榴弹，将敌兵干掉后穿过手榴弹炸开的墙壁往前走。通过小型医疗机器旁边的门后，门便会自动关闭。在里面将面临一场激烈的战斗，注意那个武装机器人，不要和它进行正面冲突，因为它的火力实在太强了，切记不要和它做近身战。尽量将它引到暗处，然后朝它背面的电路板处开枪（武装机器人的唯一弱点是背面的电路板。以后节再遇到它时，记住向它这个弱点攻击，才能轻松将它击毁）。干掉敌兵和武装机器人后乘电梯进入下一节。



## 7 Prison Yard Riot

往前走到尽头，将墙上的阀门打开。然后从进门处右边的通道下去，经过曾经囚禁过自己的牢房向前走。一路上干掉出现的敌兵，摧毁墙上的自动防御机关枪。来到A38牢房右边的通道中发现前进的道路被一道栅栏阻隔了。原路返回，干掉出现的敌兵，拣起敌兵身上掉下的Radio Transmitter后，来到先前被栅栏阻隔的地方，继续往前走。一段剧情后本节结束。

## 8 THE PIT

本节限时6分钟。一开始往身后的门出去，一直向左走到底下一层，然后在左右路口选择时候，按右-左-左（拐）的顺序经过一段路程拣到阀门——valve。拣起后，按右-右-左-左-左-前-左的顺序走你就会看到栅栏处的地面上有根火焰棒——flare，在旁边的墙上使用阀门便能将栅栏打开。进去后，一直向前走，本节结束。

## 9 Pope Joe's Den

往前走，看到Pope Joe，跟着他乘升降机上去后来到一间房里。先和他对话，然后在屋里拣起火焰棒（最多可拿12根）。原路返回到升降机处，



乘升降机下去。往左走，前方一片漆黑，这时使用火焰棒便可发挥它照明的作用。深入到道路的尽头，可找到Voice box，拣起它，返回Pope Joe所在的房间，和他对话。一段剧情后，本节结束。

## 10 Dark Tunnels

一出来根据屏幕上出现的信息得知——从现在开始按下手柄上的右摇杆便可开启夜视（光眼）模式，在这个模式中你就能看清黑暗中的东西。这里需注意一点：在夜视模式中有光线的地方，屏幕便会出现刺眼的光芒。所以在以后流程中如发现屏幕大部分很刺眼的话，记住按下手柄上的右摇杆，这样画面便会回到正常状态。出来后往前走，再经过几个弯，便会看到一条通往上方的铁梯。沿着铁梯向上爬，本节也就宣告结束。

## 11 Showers

在一出来的地方往后一直走，将更衣室的敌兵杀死后（更衣室中有左右两排柜子，打开后可在里面拿到很多物品。）务必在右排第一个柜子拿到（主角会自动更换）一套新的服装。通过更衣室后往左一直走，消灭一路上出现的敌兵，来到一个有两层楼的房间，不用上楼，继续往前走，来到一个有小型医疗机器的地方，从它右边的通道向前继续深入，途径一台视网膜扫描机——Retina scanner，不用管它，继续前行，通过尽头处的几个台阶便能顺利完成本节。

## 12 Guard Quarters

一出来往前走，和右边一家商店的老板对话，对话时候务必选第2项。说完后继续往前走，乘电梯来到上方。出电梯后进入左边的门，一直往前走，在一个丁字路口时往左走，经过一段路程后走到了路的尽头，来到Abbott的门前，屏幕上出现提示。按门铃，选择第3项，门便会打开，进门后本节结束。

## 13 Abbott

进入Abbott的房间和Abbott进行单挑，将他打败后，发生剧情，本节结束。

## 14 Tower 17

一段剧情后，往右边的门出去跟随着囚友Rael一直走到电梯里。在电梯里记得离那个吵闹的囚友Bodilla远一点，不然会被对面的敌兵误伤。在电梯缓缓运动中，本节结束。

## 15 Tower 17 Base

电梯停下后，通过前方的门一直往前走，来到17号活动区（中间一个大圆圈里面写着17），先和活动区左边的Centurion对话，选第一项，对完话后，走到广场最里面和站在Recreation Area门前和Harman对话。然后再回到Centurion那里和他对话后便与Harman开始了单挑（单挑时注意不要走出所在的大圆圈，因为不管是被对手打出大圆圈或自己走出大圆圈都算输）。打倒他后，再跟Centurion对话（选第一项，以后几次也是选第一项），他会告诉你第2个对手便是在活动区B（大圆圈里面写着B的一个广场）的Baasim。知道下一步任务后进入Recreation area往前走，进入下一节。

## 16 Recreation Area

进入Recreation Area后，从左边是一扇十分巨大的闸门进去，穿过活动区A来到活动区B后和Baasim对话后，回到17号活动区和Centurion对话后开始与Baasim单挑。打倒Baasim后，和Centurion对话得知下一位对手是Feed Ward里的Sawtooth。知道下一步任务后，来到Recreation Area，往右边走，进入Feed Ward。

## 17 Feed Ward

进入Feed Ward后，我找到了正在吃饭的Sawtooth，跟他对话后，我又回到了17区。和Centurion对话后开始与Sawtooth单挑。打倒Sawtooth后，和Centurion对话得知下一位对手是Cusa，他在活动区D。我又马不停蹄地通过了活动区A、活动区B和活动区C到达了活动区D。跟Cusa对话后，我再一次回到了17号活动区，和Centurion对话后开始与Cusa单挑。打倒他后，我再次跟Centurion对话，得知我还有最后一名需挑战的对手Bam。刚听Centurion说完，Bam就向我走来。经过一场苦战，我终于战胜了他。一段剧情后，Abbott也跟我玩起了单挑，将不可一世的他干掉后，我拣起他身上掉下的Abbott' s卡。往前走，看到一台机器—NanoMED Health station，调查它后，我的生命点数上限又增加了一格。穿过活动区D来到了Work Pass，这一节也就宣告完成了。

## 18 Work Pass

进入Work Pass后，看到左上方有个工人和一个武装机器人，不用理会他们。从右面刷卡出去，干掉里面的两名敌兵和一个工人。从工人身上拣起通风管工具，发现小型医疗机器旁的密码门进不去。不要急，朝小型医疗机器对面方向走到底，你便会发现左，右2侧各有一个通风管道。爬进左边的通风管道，然后沿着铁梯往上爬便能站在电梯顶部跟随电梯来到一个新地方。

## 19 Mine Entrance



通过本节有两种方法，第一种方法是一出来从电梯顶上直接跳到电梯中，出电梯后一直往前走，通过一道大门后继续往前走一段距离便顺利通过了本节。但这个方法只适用于EASY难度，因为主角一路上将受到3名敌兵的枪械攻击，在正常难度下玩家是很难走到终点的，所以不是玩EASY难度的朋友不要使用此方法。

第二种方法也就是正常游戏的方法：一出来跳上前方的台阶，找到通风口，调查后进入。往前潜行到底后爬上梯子，顺着通风管道爬到一个通道

中，干掉巡逻敌兵后，往左走，在一个绿灯（在右墙壁上）的上方找到一个通风口，调查后进入。沿着通道一直往前走到达出口（铁箱上），调查下方的service panel后，向右走，从大风扇处跳下去，然后继续往右走进入下一节。

## 20 Security Checkpoint

开门后，尾随着一个向前走的敌兵，慢慢潜行。往前潜行一段距离后，发现右边有个武装机器人把守一扇大门前，先不用理会它。利用左面的铁箱做掩护，潜行至最上方，发现右侧不远处有个敌兵，看准时机，将他暗杀。他被杀后，另一名敌兵和武装机器人马上会发现并会走到他尸体附近，利用这个机会，趁着敌兵不注意马上进入机器人把守的那扇大门后，沿着唯一的道路一直向前走。

## 21 Upper Mines

开门后，你会发现右上方和正前方都有敌兵在巡逻，注意他们巡视的方向，看准时机慢慢潜行到丁字路口后左拐继续前行，有铁箱的地方记得利用铁箱做掩护。上楼后继续前行，途径一个地方，发现左边有两个敌兵正在谈话，不管他俩继续向前走，通过两扇门后干掉一个正在巡逻的敌兵，拣起从他身上掉下的安全密码卡——Security card后，回到两个敌兵谈话的地方，将他们干掉后，刷卡进入下一节。

## 22 Cargo Transport

开门后，发现自己现在的位置是Floor 02。在前方的小型医疗机器补充生命点数后利用旁边运输铁箱的升降机下到Floor 01。和对面的Armadaro交谈选第二项可买到一把子弹无限的麻醉枪——tranquilizer gun。有了这把枪后，对付敌兵便很容易了。因为敌兵被这枪打中后会出现短时间晕倒，此时再冲上去给他补上一脚（按手柄上的L键）便能将其KO。废话不多说，走进旁边的门，本节宣告完成。

## 23 Mining Core

出门后先往右走，通过一扇门后一直往左走，到达一个到处都堆满了铁箱的地方。不要急着往前走，先应该向右（一条狭窄的路，左边是红色大铁箱右边是墙）走在拐角处找到Jagger Valance，跟他对话后，再往前走到尽头。然后在尽头处往左一直走到小型医疗机器旁边的门口，调查门边的密码器，输入密码后打开此门，潜行至这间弥漫着红色烟雾房间的尽头，拣到Jagger' s package后回Jagger Valance那里，和他对话后，回到购买麻醉枪的Armadaro那里。乘旁边运输铁箱的升降机来到Floor 03。往右进门后继续往前走到尽头，打开墙上的通风口，进入通风管道，爬上梯子后一直往前潜行（期间要从这条通风管道跳下去，进入下方另一条通风管道），潜行到一个地方时，发现上方有个通风口，打开后爬出去发现这里就是十九节电梯顶部旁边的台阶上，进入电梯内部，在Keypad处输入密码便启动了开关。电梯停下后出门，先爬到左方的两个铁箱上，再爬上墙。小心走到墙的另一头，抓住上面的吊杆攀向另一面墙。往下看，发现这里就是十八节出来的那个地方，那名工人和那个武装机器人依旧健在，还是不用理会他们，跳下去后往左走进power central。干掉把守在深处门口的敌兵，输入安全密码后进入房间。在房间里看到通风口，打开后向前走爬上梯子，再沿着通风管道潜行到终点，打开通风口盖子跳下去，往前继续走。进入右侧的门后，往左一直走，发现左面墙上一绿灯下有个通风口，进入通风管道，往前潜行，本节结束。

## 24 Tower 19

一出来从前面的缺口跳下去，干掉守卫在此的敌兵，拣起他身上掉下的白色安全卡——White Security Card。调查旁边的计算机——Computer terminal后刷卡出门。出门后与唯一一个NPC Jupiter对话，再干掉出现的2名敌兵后在旁边出现一个从上到下传送铁箱的传送杆，当大铁箱从身边经过的时候，看准距离，算好时间朝它跳去。成功抓住大铁箱后发生剧情本节也宣告完成。

## 25 Container Router

随着铁箱传送来到一个新的场地。跳下铁箱在大铁箱尾部左侧沿着铁梯下到地下通道。沿着唯一的通道向前一直走到尽头，再沿着尽头处的铁梯往上爬到一个平台上，干掉正在平台上巡逻的敌兵。发现这个平台上的2扇门都不能打开，于是来到平台边缘的铁梯旁，按手柄上的X键登上了铁梯，沿着铁梯走到顶部，用脚踢开铁格子盖，进入通风管道。再踢掉管道终点处的铁格子盖，然后跳到地面。从开着的那扇门一直往前走，在路的尽头，沿着铁梯爬到顶部。到顶后踢开铁格子盖，进入通风管道。通过这条管道后往前走（切记不要按墙上的Alarm button，按了后会遭到墙上自动防御机关枪的攻击）。干掉2个敌兵后，从一个敌兵身上拣到红色安全卡——Red Security Card。往回走，利用刚才拣到的卡刷卡坐电梯下楼。从电梯出来后往前走，刷卡出门。来到先前到过的那个平台，刷卡进入对面的门。进门后一直往前走（注意不要触碰接近地面的感光防御装置，不然将受到墙上自动防御机关枪的攻击）。下几个台阶，看到前方尽头处有一铁梯，不用管它。继续向左走，再下几个台阶，来到一扇门上方墙上有个黑叉的门前，发现左侧有一条通道，这条通道最里面有台计算机，先不走这边，刷卡进入前方这扇门。进门后，往前一直走到尽头然后刷卡出门，干掉平台上两个巡逻敌兵。从左侧的铁梯下去后往左走，看到尽头处又一条传送箱子的通道，先不管它，沿着附近的铁梯下到一间地下室。打开室内墙边的电源开关——Power switch后，到开始没去的计算机旁，调查计算机，发现前面的大铁箱已经开始进行装卸了。回去到传送大铁箱的通道处，当一个大铁箱到前方的通道准备往下降的时候，看准时机，跳到大铁箱上面去。随着大铁箱徐徐下降，一段时间后，大铁箱停止了运动。这时从大铁箱上跳下去，踢开铁格子盖，进入通风管道向前潜行。从通风管道尽头处跳下去，再往右一直走，来到了第二十三节那个到处都堆满了铁箱的地方。走进那间弥漫着红色烟雾的房间，进门后潜行到房间的最深处，一段剧情后，再爬到门口又发生剧情，本节完成。




## 26 Crash Site

剧情后，先将看守自己的敌兵干掉，再往右走一段路便发生剧情。剧情后，跳入前方的深坑，本节完成。

## 27 Abandoned Equipment Center

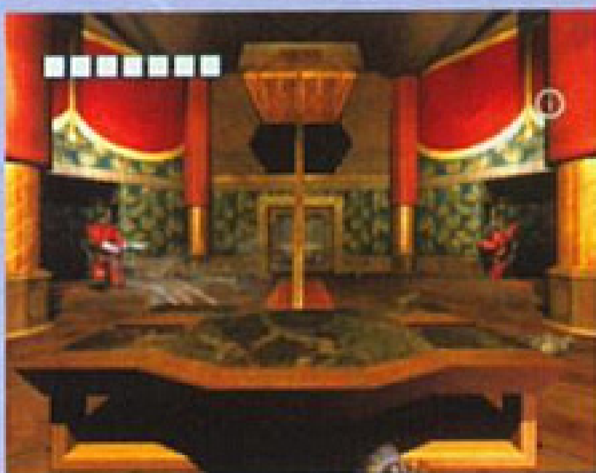
出来后往前走，拣起地上的grenade——手榴弹。走出洞口，遇见一只很大且很恶心的虫怪，用刚拣到的手榴弹攻击它。将它干掉后，往右走通过一段很短的路，到达一片开阔地，从左边的一道斜坡上去一直往前走到尽头。爬上铁箱，从一面墙上跳下去，看到左边有道安全门——security gate，现在没钥匙进不去，所以先不管它。朝前面的通道右转一直走到路的尽头。在尽头的铁箱上找到通风管工具，然后利用它打开上方的通风口进入通风管道，走到底踢开铁格子盖，跳下去，调查service panel，再爬进它旁边的小洞。进入房间后，调查左边的机器（钻机）后从右边的门出去一直走，来到一断桥处。在这里找到安全门钥匙——toolroom key后，往绿光处走，发现有两根绳索，跳上去抓住它移动到断桥的另一头，然后返回到安全门，用钥匙打开门。利用房间里的小型医疗机器补充生命点数后，从左边的小洞钻出来到另一个房间。房间左侧有充电器——cell recharger，暂时不管它，调查service panel打开电源，从右面的门出去，往前走直到路的尽头，拣起电池——power cell，再往回走到充电器处给电池充电，然后将充电完毕的电池带到钻机旁，给它放入电池，最后启动钻机，它便在前方帮你开出一条路来。沿着这条路一直走再从右边大

门下的缝隙穿出去，进入通风管道，一直潜行进入下一节。

## 28 Central Storage

从通风管道出来后，往前走，进入前面的通风管道一直往前潜行至终点处，踢开铁格子盖，走到边缘处，跳起抓住头顶上的吊杆向左边移动，在一个平台处跳下，进入旁边的通道。走出通道便看见前方有一名敌兵正在和不断涌出的怪物对战，不用理会他们，进入右侧门后继续往右走进入电梯，打开电梯顶部的通风口来到了电梯顶部，然后调查elevator electronics，电梯便会急速下降。等它停稳后，从电梯顶部走入旁边通道，出门后看到武装机器人正在和虫怪作战，不用理会，往前走到尽头，从左侧的门进去，然后一路前行至Loading Docks，本节宣告完成。

## 29 Loading Docks



往右走出门后，一直向左走到底，进门后按下电梯开关。随着电梯来到上方，出电梯后一路前行，乘坐另一部电梯下去。出去后往右走来到一台升降机上，按下按钮，跟随升降机来到上方，从升降机出来后走入左边的门，再沿着唯一的通道（途经一个房间，里面有加生命点数上限的机器）一直往前走，出门后走进左边的升降机，启动开关，跟随着升降机继续上升。出升降机后往前走到底，再左转进入通道。出通道后进入对面房间，调查房间左侧的door button便会打开左边的闸门，通过闸门沿着通道往前走，进入下一节。

## 30 Fuel Transport

出门后看到前方有一个像蟑螂一样的武装机器人挡住了我前进的道路。将武装机器人干掉（引诱武装机器人到上方沿铁杆不断运动的燃料瓶下，看准时机，射击燃料瓶，利用产生的爆炸就可以轻松将武装机器人干掉）后继续前进便进入了下一节。

## 31 Hanger

出门后先将场景里的武装机器人和敌兵全部干掉，然后再向飞机走去。靠近飞机时，飞机会自动将登机梯子放下来，沿着梯子走上飞机。一段剧情后，本节完成。

## 32 Exercise Area

一出来，先听完广播，再在这有限的空间里随便走动一下，一天便结束了。第二天醒来后去调查左边的那张床（左右墙上方分别写着FLOW、OCEAN）。一段剧情后，本节完成。

## 33 Cryo Pyramids

一段剧情后，我破箱而出。往前没走多远便晕倒了。醒过来后，继续往前走。没走多远就看见前方一扇门突然打开并涌出几个武装机器人，不要和它们对战，注意躲避它们的进攻，找寻机会进入前方那扇门。进门继续向前走进下一节。

## 34 Facility Control

出门后往右走（左面的路被一道门封锁）没多远，两边的门自动封闭，中间的地板盖被掀开（会跳出几个机器人敌兵），出现一条地下通道，进入后一直走到尽头，跳上地面。往前走入另一条地下通道，走到尽头，跳上地面，沿台阶上去向左看到有一个人在操作计算机，将他干掉后，调查他使用的那台计算机的旁边另一台计算机后沿原路返回到此节开始的地点，往左走，进入另一扇门后来到了武装机器人生产车间，到尽头处调查一台重装机甲——Heave-guard发生剧情，接着驾驶此机甲来到右边的门前，会出现一个像蟑螂一样的武装机器人把门打烂，消灭它后，前行进入电梯，本节结束。



## 35 Corporate Office

本节是游戏中最爽快的一节，从头到尾都是跟敌兵与武装机器人对战。坐在重装机甲上和敌人对战，感觉所有的敌兵都是那样的弱小，经受不了几下攻击~~废话不说了，本节流程如下：出电梯后，顺着唯一的道路一直向前走。一路势如破竹踏平一切阻挡我前进的势力，进入路尽头的电梯。乘电梯进入游戏最后一节。

## 36 Take Off Platform

出电梯后向左走，消灭敌兵和一个像蟑螂一样的武装机器人后，发生剧情（Riddick跳出重装机甲）。按下面前的开关——Door button打开了前面的闸门，往前一直走，在一段剧情后，进入最后的一场战斗，对手是两个会隐形的红色武装机器人，捡起地上的MINIGUN，经过一番激烈的战斗后，终于干掉了他们，接下来你要做的事就是放下手中的游戏手柄，欣赏本游戏的最终结局\ ^o^ /。

■文/黄达雄　编排/宇郎







# 火影忍者RPG·继承火的意志

火影忍者的热度真是大呀!本作已经是GBA上的第3部作品了!相较前作,本作更注重故事的叙述,因此以RPG的形式与大家见面了!喜欢火影的朋友们是不是坐不住了呢?想捧起掌机马上进入忍者的卡通世界了吧?我们也不调大家的胃口了,下面就为您献上这篇新鲜出炉的火影攻略,希望大家在火影忍者的世界里再次找到那独特的魅力!享受夏季的休闲时光!

| GBA | 厂商: TOMY | | 发售日: 2004.7.22 |
|---|---|---|---|
| | 类型: RPG | 价格: 5040日元 | 其他: —— |



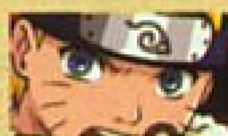
## 系统简介

主菜单上的选项分别是读取游戏,新游戏,删除档案和联机选项。

| 地图画面操作方法 | |
|---|---|
| A键 | 调查,对话 |
| B键 | 按住为奔跑 |
| Start键 | 开启游戏菜单 |
| Select键 | 储存游戏进度 |




在游戏菜单画面里,选项分别是适用物品,更换装备,使用忍术,查看忍术,查看状态。在状态菜单里,人物头像右边的是姓名和等级,而以下的依次是生命力、查克拉、攻击力、防御力、敏捷、忍力、洞察。右边是当前装备和所会的忍术



## 战斗画面简介



战斗时的五个选项分别是,攻击、防御、忍术、物品、逃跑。A键是确定,B键是取消,人物名下面的数值一个是生命力,另一个是查克拉(技能值)。在画面右边的是时间计量器,战斗是采用半即时制进行的,当人物刻度在蓝色区域的时候为等待时间,黄色区域为发动忍术所需的必要时间,而选择逃跑后,人物刻度移动到红色区域的时候才会进行逃跑。






本作的忍术发动有连击型和组合型两种,一种需要快速连按A键,另一种需要按提示按下相应的按键。发动忍术时所用的时间越少,忍术的威力越高。不想用此设定的话,在查看忍术的选单中把印入力这一项改成on就可以了。但是这样做的话,施术的时候就会和其它术一样经过黄色的准备时间,而手动的时候是即使使用的,请玩家自行选择。

在战斗中,L键为前移,R键为后移。在前排所有武器都只能攻击一个敌人,并能相应增加人物的攻击力,在后排有部分武器会变成攻击全体敌人,并相应增加人物的防御力。





战斗中闪避是利用替身术的形式表现出来的,而没有攻击成功则是用Miss来表现。此外,在好感度等关系的影响下,还会出现合击的情况,这种情况下会不考虑人物身上的附加状态,并在第一个攻击者攻击力的基础上增加大约1.5倍的攻击力。



## 剧情攻略




火之国的木叶忍者村,历年来一直是培养忍者的村庄,村中最强的忍者被称为火影,是一个村的领导者和象征者。而一直以来都是忍者学校中吊车尾的漩涡鸣人,却怀有成为最强火影的伟大目标。在好不容易从忍者学校毕业成为下忍之后,鸣人同他喜欢的优等生春野樱以及天才忍者佐助分到了一个小组,并开始了他们的第一堂课……

鸣人等人的老师是上忍卡卡西,他们一开始并没有把卡卡西放在眼里,在互相自我介绍后,卡卡西给他们上的第一堂课就是演习,“在限定时间内找到我,并从我身上拿走铃铛,凡是没有得到铃铛的人,都要回到忍者学校继续学习!”而铃铛,却只有两个……鸣人想要偷袭卡卡西,却瞬间被卡卡西制服,这难道就是上忍的实力么……鸣人三人只得隐藏起来去寻找机会。

玩家首先要操纵鸣人,他的各方面能力都还不错。先移动到上方取得回复道具兵粮丸,穿过森林,往右下角前进,途中可以去左下角取得六角突,这可是前列使用的武器,玩家要注意一点。在森林右边还能得到速食杯面,之后一路往右上行,踩下木叶的标记后会完全恢复,这时候来到前方大水塘附近,鸣人会看到卡卡西老师,卡卡西会讲解一些操作知识,之后鸣人过去正面挑战,可却被卡卡西使用千年杀轻易击败,不甘心失败的鸣人使出了影分身术偷袭卡卡西,却被卡卡西用替身之术轻易化解。最后倒下的鸣人,似乎明白了什么……



接下来玩家会操纵小樱，因为小樱的攻击力比较低，玩家可以把她放在前列增加攻击力。一开始可以先去左边取得兵粮丸，一路右行，途中能够得到查克拉丸，羽针等物品。踩下木叶标记后，小樱正想努力去寻找铃铛，却因为佐助的突然出现而窃喜，就在这时卡卡西出现，并对小樱进行了一番幻术的忍术讲解，在接下来的战斗里任何攻击都无法打中卡卡西，佐助反倒被卡卡西的魔幻奈落见术所击倒，看着身中多种暗器的佐助，小樱再也支持不住地倒了下去，而卡卡西则把佐助的幻象解除，原来这一切都是他的幻术。卡卡西在教导一番后便消失，留下小樱独自回味着……




最后玩家将会操纵佐助，佐助的各方面能力都很强，只是升级需要的经验太高了些。一开始可以在下方取得兵粮丸，一路左行，途中可以得到糖炒栗子和查克拉丸，踩下木叶标记后，佐助发现有点不对劲，这时候卡卡西会出现，并解释了一下有关属性的概念，之后佐助费尽千辛万苦的力气好不容易战胜了卡卡西老师，正要搜寻铃铛的时候他却发现，自己打败的只不过是个幻象而已，就在这时闹钟响了起来，卡卡西见状独自走了，而佐助也快步地跟了过去。




午餐时间到了，鸣人被绑在练习场的石柱上，卡卡西则宣布要将他们都赶回忍者学校去！佐助闻言猛然出手，却被卡卡西一击打倒在地。卡卡西质问了鸣人三人忍者的意义，并讲述了忍者的现实，森林中的墓碑就是死亡忍者的归宿，在任务中一旦出了什么事情，等待忍者的就是死亡！卡卡西留下了不许解开鸣人的绳子，也不能给他午饭吃的命令后就消失了，三个人沉默了一会后，佐助主动把自己的午餐给了鸣人，而小樱也把自己的推给了鸣人，三个人终于团结在了一起。就在此时，一阵喊声传来，卡卡西以惊人的速度冲了过来……

这场战斗只要好好利用三个人不同的能力就可以轻松获胜，胜利后卡卡西会宣布他们的演习合格，原来这一切都是卡卡西为了培养他们的团队精神所做的“演习”。之后玩家就可以操纵鸣人通过左方的出口进入地图画面了。







回到木叶村，大家一起去一乐吃拉面，交谈中鸣人得知了依赖受付所的所在，为了能早日成为伟大的忍者，鸣人决定去接受任务！吃完拉面后，三人来到了忍者学校，在里面找到了依赖受付所。第三代火影，依鲁卡老师等都在，鸣人一上来就大声的吵闹着要接任务，被卡卡西老师一下打倒了……，第三代火影详细地讲解了一下任务等级分配的制度，以鸣人几人的下忍等级，现在只能接受最基本的D级任务，到火影的家里去看守一个卷物。

火影的家就在忍者学校的右边，第三代火影就在那里等着大家，讲述完基本的情况后，火影就把卷物托付给鸣人了，而卡卡西老师也走了。三个人寸步不离地看守着卷物，而就在此时屋内的灯突然灭了，重新点燃之后，一个小小的忍者木叶丸出现在了众人的面前，从跟来的家庭教师特别上忍的口中得知，原来这个木叶丸就是第三代火影的孙子。然而木叶丸却十分的怪僻，鸣人气愤地给了他一拳，木叶丸一下子冲了过去拿走了卷物，并迅速地逃跑了，鸣人三人马上追了出去寻找木叶丸！

首先询问一下火影家门口的女人，可以得知木叶丸朝着忍者学校的方向跑去了，接下来和依赖受付所门口的忍者对话，可以得知木叶丸又去了一乐了。在一乐附近和人对话，得知木叶丸又跑到映画馆去了……来到映画馆，发现木叶丸又跑到木叶病院去了！

这个时候，细心的玩家会发现自己的身后多了个东西吧？来到木叶病院，鸣人三人会商量去哪里寻找，最后三个人一致决定去演习场找找看，而这一切都被




尾随的木叶丸听到了。

来到演习场，三个人藏了起来，不一会，木叶丸就出现了，被三人逮个正着。原来木叶丸因为背负着火影之孙的身份而变得叛逆起来，就在鸣人鼓励他的时候，那个特别上忍出现了，并与鸣人等交手！

胜利后，木叶丸还是缠着鸣人要学色诱术，然而在鸣人的一番教导之下，木叶丸终于认识了自己的错误，准备自己找寻成为火影的道路，并把卷物归还给鸣人。







圆满地完成任务后，可以先去一乐吃拉面提升好感度。回到依赖受付所，虽然卷物不太对，但是由于帮助了木叶丸，第三代火影还是给了鸣人1000两的报酬，同时还得到了子鼠的卷物，医疗班的兵粮丸和医疗班的查克拉丸，之后三个人各自回家，为下一个任务做准备。

鸣人走后，第三代火影会和依鲁卡提起埋在鸣人体内的恶魔……几年以前九尾妖狐曾经危害木叶村的安危，最后它被第四代火影牺牲性命封印起来，而承担着封印使命的“容器”，就是鸣人……




第二天一早，鸣人精神饱满地前往依赖受付所，这一次的任务，是去木叶森林打败老虎。来到地图画面左下角的木叶森林后，由于森林比较大，请玩家做好探险的准备。一路往森林深处进发，好不容易找到木叶标记，再往前就是目的地了。在森林的小木屋门口，正当鸣人他们想一探究竟的时候，一只猛虎冲了出来……

战胜猛虎之后，会得到丑牛的卷物，之后玩家就可以用瞬身的卷物来脱出回到地图画面。回到依赖受付所，可以得到报酬1200两和一些物品。之后大家各自回家，准备第二天再去接受任务。休息一晚，第二天再次来到依赖受付所，这次的任务是去桔梗岭采集药草。来到地图画面，进入新出现的地点桔梗岭，这里的敌人强了不少，玩家要小心。一路前行，来到山谷的深处，经过木叶的标记后，三人正想去采集山顶上的草药，没想到却被一个山贼所阻拦下来。打败他后，可以得到寅虎的卷物，取得药草之后，可以利用树后宝箱里的瞬身的卷物回到木叶村。回到依赖受付所，会得到报酬1400两和一些物品，之后大家就各自回家了。

起床后继续去接受任务，这一次，火影准备把C级任务交给鸣人他们，虽然依鲁卡老师坚决反对，但是鸣人他们信心十足地要接受这个任务。看到鸣人他们坚定的神态，第三代火影把这个任务交给了他们。这一次的任务是护送任务，把造船师傅达兹纳送到波之国，虽然他一脸不信任鸣人他们的样子，但还是依照委托和鸣人他们一起上路了。







在木叶村的大门口和达兹纳对话，几个人一起等卡卡西。之后大家就一起上路了，进入新出现的地点大草原，这时卡卡西会作为NPC参加战斗。穿过两个关卡后，来到森林深处，几个人休息了一下，大家听卡卡西讲述了一下忍者所在的五个国家，同时他也说C级任务的危险性不会很高，而这时达兹纳却突然转过身去……

踩下木叶标记后继续前进，不远处就能再次看到木叶标记，在往前经过两处积水的湿地时，突然出现了两个偷袭的忍者！他们一上来就杀死了卡卡西，悲愤的三个人拼尽全力攻击他们，战斗一定时间后，鸣人被偷袭打倒在地，这时卡卡西老师突然出手，打败了这两个忍者。原来是卡卡西利用变化之术来考验鸣人他

们的实力的。那两个忍者是雾隐之村的中忍，既然有忍者参与进来，这个任务的难度就是B级而不是C级了！卡卡西质问达兹纳这是怎么回事，原来达兹纳想要为波之国建造未完的桥，然而那里的恶霸卡多却不希望这样，他派遣忍者阻止他，而达兹纳没有钱雇佣其他忍者保护他，只能利用鸣人等人来护送自己回去了。得知真相的众人没有怪达兹纳，反而愿意帮助他到波之国去。继续往前，来到关卡处，发现一个老婆婆拦在那里，原来是她的猫丢了，见此情景，身为忍者的鸣人等人义不容辞地替她寻找。在当前画面的左下角，能看见一只蓝色的小猫，看来这就是老婆婆的猫了。






回到关卡处把猫交给老婆婆，就可以通过关卡了。来到波之国的版图，穿越正在修建的大桥，来到了波之国的森林里。经过一片沼泽之后，踩下木叶型标记继续前行，众人突然遭到一阵手里剑的偷袭，卡卡西挡下了对方的攻击，对方也现出了身形，原来是雾隐逃忍桃地再不斩！而卡卡西为了对付他，居然使出了写轮眼！写轮眼具有一种可以拷贝对方忍术的能力，而这种能力只有拥有佐助家族之血的人才能使用。卡卡西让鸣人三人去保护达兹纳先生，自己去独自对付再不斩，而再不斩使出了雾隐之术，并径直朝达兹纳的方向跑去！

进入强制战斗，再不斩并不难对付，利用卡卡西的攻击就能轻易的取胜。之后再不斩利用水分身诱骗卡卡西，使用水牢术困住了卡卡西。得手后的再不斩利用水分身攻击鸣人他们，虽然卡卡西让鸣人他们快逃，但是鸣人为了完成自己的忍道，坚强地起身去迎战！佐助和小樱也坚定地同他站在了一起！

这场战斗是接续上场战斗的，损耗大的话请先回复。水分身很简单就能打败，不断地攻击再不斩，在打败几个水分身后，卡卡西会脱离水牢术的控制，并重新加入队伍。之后再不斩会施展水遁·水龙弹术，但是会被卡卡西复制下来并抵消。而后再不斩想要施展水遁·大瀑布术，却被卡卡西抢先使用所击倒。胜利后会获得卯兔的卷物，之后再不斩会被一个神秘的少年用飞针击倒，原来他是雾隐的追忍，负责追杀再不斩的。追忍带走了再不斩的尸体，就在几个人要继续前进的时候，卡卡西突然晕了过去，这可能是因为过多地使用了写轮眼的力量所致。几个人加快脚步走出沼泽，来到了达兹纳的家。




进入达兹纳的家，大家安置好卡卡西，聊起了有关追忍的话题，谈话间，卡卡西似乎察觉了什么异样……

森林中，神秘的追忍取出了扎在再不斩喉中的飞针，原来，他的真正身份是再不斩的手下，拥有着纯真面孔的白。而和卡卡西对决之后，再不斩找到了写轮眼的秘密……

此时在达兹纳家，鸣人正在提议取下卡卡西的口罩来一窥他的真面目，可就在要动手的瞬间，卡卡西突然醒了过来……原来卡卡西由于施展了写轮眼，暂时无法行动，而这时他又提出了再不斩也许没有死的可能，众人一下子醒悟了过来，就在此时，达兹纳的孙子伊那利突然跑了进来，并且说反抗卡多的人都会死，鸣人按捺不住大声的和伊那利说自己是想当火影的人，不管是谁都不会害怕！而伊那利却说英雄都是不存在的，并说如果不想死的话就赶快回去。说完之后，伊那利就跑了。而鸣人他们则开始了在再不斩赶来之前的特训修业。

在森林里可以和敌人战斗增加经验值，想结束修业时去画面下方和卡卡西对话就能结束修业了。鸣人因为太用力制造查克拉而不能动弹，而这时白却突然出现帮助了他，鸣人没有认出白，反而把他当成了普通的大姐姐，最后，白临走前说：“其实我是男的”鸣人听后大吃一惊晕倒在地……

之后穿越森林回到达兹纳的家里，大家一起吃晚饭，达兹纳问起了鸣人修业的事情，就在大家说着的时候，伊那利却突然说鸣人在怎么努力也是没有用的！鸣人听后独自跑了出去，




小樱和佐助则追了出去，一顿好好的晚饭就这样不欢而散了……

鸣人他们继续展开了修业，完毕之后可以和卡卡西对话结束修业，并去睡觉休息。第二天一早，达兹纳等人前去建造大桥，鸣人去追他们之后，伊那利的妈妈想要出去，却被卡多的手下劫持，看到这一幕的伊那利却因为缺乏勇气而吓的动弹不得。就在他的妈妈要被带走的一瞬间，伊那利冲了出来！而就在卡多的手下要杀掉伊那利的时候，鸣人利用变化之术成功地把两人救出。鸣人在独自一人战胜卡多的手下之后，便去追达兹纳等人了。



在森林里，小樱、佐助、卡卡西和达兹纳正在快步的赶路，这个时候玩家要操纵佐助等人穿越森林，来到未建完的大桥上，一路右行，来到修建处，达兹纳发现工人们都被打倒了，就在这时，周围突然起了雾，看来是再不斩出现了。一开始大家被水分身所包围，然而佐助展现了修业后的力量，一下子就解决了所有的水分身，之后再不斩和白一起向众人进攻，战斗了几个回合后，白会使出魔镜水晶的力量，就在此时，一枚手里剑射向了白，原来是鸣人赶到了！此时鸣人和佐助会一同对付白，而卡卡西和小樱则保护达兹纳。在同再不斩的对话中，小樱知道了血继限界的由来，原来，一些秘术都需要一个家族的血缘相传才能够使用，这种通过遗传来传递的能力就叫血继限界，写轮眼、魔镜水晶等都是血继限界。激战中，白发挥了强大的力量击倒了鸣人，而佐助则领悟了写轮眼的能力。之后佐助为了守护鸣人而受伤，但是他还是打败了白，最后自己不支倒地了。悲愤的鸣人暴发了隐藏在自己体内九尾的力量，并战胜了白。然而，白的面具掉落后，鸣人惊异的发现，他就是自己那天在森林里碰到的大姐姐……白向鸣人讲述了自己的悲惨身世……，而后，感应到再不斩陷入危机的白，绕过鸣人向着再不斩那里冲去……




而此时，卡卡西正在用自己的最强忍术，雷切来对再不斩发出致命一击！然而，这一击却被白用身体挡了下来……白死了……而这时，卡多却带领着自己的手下出现了，并且嘲笑再不斩和白。在鸣人的一番话之后，再不斩终于明白了白的心情，和自己的心情，他在杀掉了卡多之后，就自杀身亡了……

而此时，小樱发现佐助没有死，大家合力攻击卡多的手下，就在大家的查克拉都要耗完的时候，伊那利带领着村人赶到了这里，之后卡卡西利用影分身术吓跑了卡多的手下。卡卡西遵从了再不斩最后的愿望，把他和白放在了一起，此时天空飘漫雪花，两个人终于获得了自己的归宿……

桥建好后，众人也回到了木叶村，在依赖受付所向火影报告后，众人得到了报酬3500两和一些道具。之后大家各自回家休息，第二天，再次来到受付所，却发现没有任务可作，卡卡西让众人到他的家里去，之后就消失了。来到卡卡西的







家里，鸣人和小樱决定去演习场进行修业，而佐助则独自走了。

来到演习场，木叶丸突然出现了，就在大家玩闹的时候，两个神秘的忍者突然走了过来，并和鸣人等打了起来。胜利后可以获得辰龙的卷物，就在对峙的时候，佐助突然赶到，而同时，另一个忍者我爱罗也出现了，原来他们都是砂之国的忍者，是来木叶村参加中忍测试的。而在他们都走后，一群神秘的音之忍者又突然现身了……

第二天，鸣人在木叶村的东边找到了小樱和佐助，三个人等了半天，卡卡西才出现，众人去忍者学校的301教室准备接受中忍考试。来到忍者学校，这时，另一班的忍者小李，日向宁次和天天出现了，他们都想向佐助挑战，鸣人忍不住地冲了过去，却被小李一招打倒。而后，小李又挑战佐助，战胜小李后，小李表现



出了刻苦修炼的高超体术，而他们的老师阿凯也出现了，原来他和卡卡西是宿敌……，而小李在向小樱表达了爱意后也走了。

从两边的楼梯上去，来到了第三层，在这里大家见到了卡卡西，之后进入考场，众多的下忍也都来了。第一场考试是笔试，考官是森乃。接下来会进行印入力的测试，玩家要在限定时间内按指示输入相应的按键，进行十次后过关。之后，第二场考试的考官御手洗红豆震撼般地出场了，而考场就是在第44演习场的死之森！

前往死之森，大家都在那里集合。第二场考试是让大家取得其他小队身上的卷物，集齐天地之书，并进入塔中才能顺利完成测试。鸣人他们在取得天之书后，也向着死之森进发了。死之森比较复杂，玩家要注意被大树挡住的道路，经过木叶标记后，一个神秘的忍者大蛇丸出现，一击把鸣人打飞，并拿出了鸣人他们所需要的地之书。他利用杀气让小樱和佐助感到了死亡的威胁，之后，佐助想要交出天之书，却被鸣人所制止。虽然鸣人刚冲过去就被打倒，但是他依然不断地站起，挑战。大家被鸣人的精神所感动，和大蛇丸展开了激战。胜利后能得到巳蛇的卷物，之后大蛇丸会用五行封印压制鸣人体内九尾的力量，拿走了天之书，并用金缚之术困住了佐助他们。之后大蛇丸又在佐助身上下了咒印术，并消失而去。

由于鸣人和佐助都处在昏迷状态，于是小樱照顾起他们。然而这个时候，那三个神秘的音之忍者出现了，就在小樱陷入危机的时候，小李赶到了！战斗中小李会使出表莲华，一击打败了托斯，但是托斯却使用音鸣穿震倒了小李，而小樱为了保护鸣人等人，爆发出了前所未有的勇气！努力迎战托斯三人！就在此时，小樱的好友井野三人的小队出现，鹿丸帮助小樱同托斯等决战。正当双方对峙的时候，小李的队友日向宁次和天天赶到，这时佐助爬了起来，并利用大蛇丸咒印的力量打败了托斯三人。虽然佐助在咒印的影响下暴走，但在小樱的呼唤下终于恢复了神志，之后音之忍者留下了地之书便消失了。

鸣人等人继续朝森林深处进发，兜出现，并教给鸣人他们击碎拦路大石的方法。之后就可以继续前进了，在最深处会陷入一个死循环里，玩家只要多走几次，情节就会发展，胧等人会出现拦截鸣人等人，而鸣人等巧妙的利用影分身术和变化之术与对方周旋。胜利后可以得到天之书，之后他们就和兜告别了，然而，出现在兜身后的，居然是大蛇丸……

之后来到大地图画面，上方就是塔的位置。进入塔里，打开天地之书后，伊鲁卡出现了，并把他们带往最后的会场。中忍考试的最后一场开始了，考官是月光，而所有的人必须经过对战胜出之后才有资格升为中忍。兜在这里弃权走了，接下来首先是佐助对一个普通的忍者，取胜后，佐助会因为咒印的关系被送往医院，卡卡西会利用封咒法印把大蛇丸的术压制，但是此时大蛇丸居然出现了……之后是小樱对井野，鸣人对犬塚牙，全部胜出之后能得到午马的卷物，中忍考试第一拨选拔后只留下了8个人，全部对战完后大家解散，鸣人等人去看望佐助。而在演习场，大蛇丸和兜却在酝酿着什么阴谋……




来到木叶病院看望佐助，特别上忍也来了，和他对话可以更换队员，建议选择鹿丸，因为后边有一场他的战斗。之后去新地点瀑布进行水上行走的修行，这时传说三忍之一的蛤蟆仙人自来也（好色仙人）出现了！他被鸣人的色诱术吸引而答应教导他修业。利用新学会的水上行走找到自来也，之后和他对话，他会让鸣人去寻找四个卷轴，根据他的提示，这几个卷轴分别在木叶森林最里面房子的旁边水塘上，前往波之国的第二个关卡后的小河下面，波之国沼泽森林第一个木叶标记的下方，在这里还能拿到未羊的卷物，最后一个在死之森兜教鸣人打碎石头的那个地方。注意玩家此时可以登上悬崖了，这样就能取得一些原来拿不到的宝物了。

全部找齐后，回去找自来也，之后他会用五行解印解开大蛇丸的术，并教给鸣人通灵之术。然而鸣人的查克拉还是不够，于是自来也把鸣人抛下深渊，以此激发他潜在的能力，鸣人也果然因此激发了九尾的力量，并召唤出了最强大的蛤蟆文太，然而文太却不承认他而反抗鸣人，鸣人因此受伤进了医院。

鸣人醒来后，便去探望同样受伤的小李，然而我爱罗却出现想要杀了小李，鸣人等出手阻止，然而鸣人却发现我爱罗和自己的遭遇极其相似，因此他产生了迷惑而无法出手，就在这时小李的师傅阿凯出现，并逼走了我爱罗，之后同阿凯对话，鸣人等人便回家去了。

第二天，鸣人来到演习场进行修业，却发现了日向雏田和日向宁次两个人正要进行决斗，鸣人上前阻止了宁次，使得雏田大为感动，之后前往新出现的中忍考试决赛场，开始了最后的比赛。

第一场比赛就是鸣人对宁次，虽然宁次的白眼和八卦六十四掌十分厉害，多次地打倒了鸣人，然而鸣人却不放弃，并利用九尾的力量反败为胜。第二场是手鞠对鹿丸，鹿丸利用自己优秀的头脑取得了胜利。第三场是佐助对我爱罗，就在大家以为佐助不能来的时候，卡卡西带着伤愈的佐助出现了。一番激战之后，佐助取得了胜利，并得到申猴的卷物，狂暴的我爱罗被勘九郎和手鞠带走，之后木叶发现了我爱罗的危险性，从而派出鸣人等人去追捕我爱罗。





来到大地图上新出现的地点追踪我爱罗，半路上，几个人被大蛇丸所拦截，艰辛的取得胜利后，得到了酉鸡的卷物。另一边，小樱也接下了追踪我爱罗的A级任务，朝森林进发，在树干上发现了我爱罗后，众人和勘九郎打了起来，胜利后得到戌狗的卷物。之后几人继续前进，并和鸣人等人会师，在前便找到我爱罗三人后鸣人三忍与他们进行了决战！

胜利之后，我爱罗会把勘九郎和手鞠打飞，并变身成为魔化状态，再次打败他后，隐藏在我爱罗体内的沙之守鹤觉醒了，最后的大战开始了！！

胜利之后能够得到亥猪的卷物，鸣人运用九尾的力量，成功地击败了沙之守鹤。而众人回到木叶村后，伊鲁卡告诉他们第三代火影为了保护木叶村而被大蛇丸杀死了，……大家来到历代火影的雕像前，缅怀着第三代火影……，他所希望传达给众人的火的意志，一定可以传达到每个人的心里。

鸣人、佐助、小樱，怀着新的心情，继续开始了自己忍者的生活。



## 通关之后的一些秘密







1 在第三代火影的家里有一个密室，玩家可以把在游戏中得到的十二地支卷物放置在火时计上，以此来换取一些物品。同时全部集齐十二地支卷物和五个特别卷物之后，鸣人还能得到九尾的力量。

五个特别卷物的位置。第一个卷物在木叶村的仓库宝箱里，第二个卷物在大草原（去波之国的关卡）的一个悬崖上，第三个卷物在安放十二地支卷物的时候得到，第四个在死之森的深处，第五个在追踪我爱罗的森林里。







2 通关后，在游戏的标题画面先按住LR，再依次输入右左右左右左右左，左右左右左右左右并听到一声音效后，读取进度去更换队员就能使用自来也了。

■文/逆转A.C.E：晨　编排/宇部



# 特鲁内克大冒险3 A

如果让我说谁是游戏里最著名的商人，那么绝对是特鲁内克没错了。这个面容慈祥的大叔，背着自己装满道具的行囊游走于各个奇异的迷宫之间，历经无数的冒险，完成了一个个艰难的挑战……虽然作为一个商人，他的经历有些不可思议，但正是这种奇幻的冒险吸引着无数的玩家。现在特鲁内克大叔又光临GBA了，准备好了吗？赶紧跟随这位大叔开始新的冒险吧！

| GBA | 厂商：CHUNSOFT | | 发售日：2004.6.24 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：6279日元 | 其他：—— |

■文/任天堂世界·NW旅团 Ring　编排/宇部

（接上期）★防御·晚成类怪物

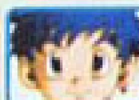
| 样貌/名称 | 系 | 最大HP | 攻击力 | 防御力 | 经验值 | 培养价值 | 捕获度 | 特殊能力 | 出没迷宫 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 106おおきづち5 | 无 | 15 | 10 | 8 | 8 | E | 1 | 蓄力攻击 | ぎ、封、ま、异 |
| 107はねせんにん | 无 | 17 | 9 | 13 | 14 | D | | HP减半[对主角为HP不回复，对怪物同伴为HP减半] | 魔、神、バ、封 |
| 108アイアンアント | 无 | 17 | 13 | 20 | 19 | C | | 挖掘墙壁 | 密、封 |
| 109きめんどう | 【恶】 | 18 | 9 | 8 | 10 | E | 100 | 使用バシルーラの杖，将对手传送 | 南、封、魔 |
| 110プチマージ | 无 | 20 | 8 | 10 | 5 | C | 5 | 攻击几乎不能命中，我方全员2倍速行动，我方全员防御力上升，我方全员攻击力上升 | 化、异、宝 |
| 111ベビーニュート | 【炎】 | 20 | 13 | 14 | 19 | D | 100 | 远距离火焰攻击(15点伤害)，远距离冰冻攻击 | 神、バ、宝、魔 |
| 112おばけヒトデ5 | 【水】 | 22 | 12 | 12 | 15 | D | 1 | 水上移动自由，水上HP回复，降低对方攻/防[使主角满腹度下降] | 广、回、魔、封、异 |
| 113ラリホーアント | 无 | 25 | 11 | 19 | 25 | C | 30 | 挖掘墙壁，一定几率使攻击它的对手睡眠，催眠攻击 | 异 |
| 114ダンスキャロット | 无 | 28 | 18 | 13 | 26 | D | | 瞬间移动到隔壁对手身边，使对手跳舞 | 神、密、封、宝、异 |
| 115しびれくらげ | 【スライム/浮】 | 31 | 10 | 12 | 37 | D | 30 | 水上移动自由，麻痹特技 | 广、回、墓、宝 |
| 116プチプリースト | 无 | 33 | 10 | 14 | 15 | E | 5 | 攻击命中率很低，周围5方向生物HP回复25 | 化 |
| 117コロヒーロ | 无 | 34 | 9 | 14 | 20 | E | 5 | 攻击几乎不能命中 | 化、墓 |
| 118プチヒーロ | 无 | 35 | 10 | 15 | 20 | E | 5 | 攻击几乎不能命中 | 化、墓 |
| 119コロプリースト | 无 | 35 | 11 | 14 | 23 | E | 5 | 攻击几乎不能命中，周围8方向生物HP回复25 | 化 |
| 120コロファイタ | 无 | 35 | 10 | 15 | 21 | E | 5 | 攻击几乎不能命中 | 化 |
| 121プチファイタ | 无 | 35 | 11 | 14 | 21 | E | 5 | 攻击几乎不能命中 | 化 |
| 122コロマージ | 无 | 35 | 10 | 16 | 22 | D | 5 | 攻击几乎不能命中，我方全员2倍速度行动 | 化、异 |
| 123まどうし | 【恶】 | 35 | 14 | 13 | 35 | D | 50 | 使对手睡眠 | 顶、封、魔 |
| 124テンツク | 【恶】 | 35 | 17 | 19 | 28 | D | 100 | 使对手跳舞 | 顶、封、魔 |
| 125シャーマン | 【ゾンビ】 | 35 | 20 | 17 | 45 | D | 100 | 回复魔法、道具对其造成伤害[使道具带上诅咒效果，被打倒后一定几率留下坟墓，从墓地复活，复活墓地里的ゾンビ系怪物] | バ、墓、洞、封、魔、异 |
| 126おばけキノコ | 无 | 38 | 20 | 12 | 36 | C | 80 | 放毒使对手力量下降，受到毒攻击分裂[放毒使主角力量下降1，对怪物同伴则力量下降] | バ、封、异 |
| 127スーパーテンツク | 【恶】 | 38 | 22 | 20 | 56 | D | 100 | 使对手跳舞 | 墓、魔、封 |
| 128きとうし | 【恶】 | 39 | 8 | 10 | 40 | C | 15 | 远距离使用きとうしの杖（场所替换，混乱，25点伤害其中一种），对同伴用ピオリムの杖加速，与对手保持距离 | 墓、遗、封、魔、异 |
| 129ぐんたいアリ | 无 | 40 | 8 | 11 | 12 | B | 20 | 挖掘墙壁，与其对话呼唤回四散的同伴[召唤同伴] | 密、封 |
| 130だいまどう | 【恶】 | 41 | 17 | 17 | 48 | C | 20 | 使对手混乱[使主角混乱胡乱做出行动] | 南、魔、异 |

## ★秘技集锦



### 白纸卷物大量获得法

为了合成出强力的武器/盾/指轮，可以增加印数的白纸卷物是必不可少的，但是该卷物只有在封印の洞つく和异世界のダンジョン才能正常拣到，而且几率还很低，用这个方法显然不实际，还好有个方便获得大量白纸卷物的方法，具体步骤如下所示：首先，准备好一些へんげの壶（在ブチット村有卖，5000G）和一些便宜的道具（强烈推荐箭，在グレイートバレイナ城下町有卖10本铁の矢，而コスタリベラ也有卖一些矢），进入迷宫“邪恶な风穴”12F～14F（从てかえ间进去比较方便，进去前先存档），把道具放进へんげの壶里变化出道具来（是箭的话就一根一根射，然后一根一根放进去），在这几层里，只能变出两种道具：钱和白纸卷物，而变化出白纸卷物的几率虽然低下，但是也有约10%左右，一般两个へんげの壶就可以变出一个白纸卷物出来，如果没有变化到，那么就关机重新来过一遍，直到变到为止即可，如果变出了白纸卷物，也不要急着把壶打破，出了该迷宫后壶里的钱清空，归到总钱上去，那样就又有几个空位来变了，接着还可以再去买壶，再接着嘛，就是又回到这个迷宫12F～14F继续变化……笔者到截稿时为止已经变化出超过50个白纸卷物了，很方便的方法，强烈推荐！最好用老特去执行这项光荣的任务吧。

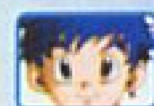


### 小徽章方便取得法

关于小徽章ちいさなメダル，在メダル王那里供交换的道具中，有五种是必须通过和他交换才能得到的，为了全部得到那些珍贵的道具，必须要有10+20+40+50+60枚，总共是180枚之多！虽然在通关后的四个99F的迷宫都能得到小徽章，但是数量毕竟是少数，还好是有这个方便取得小徽章的秘技存在的。具体方法按照下面这个步骤来进行：首先，得到モノカの杖，这种杖的作用是把怪物变成道具，不过只有在超级变态的4F迷宫“牺牲洞穴”才有，而且几率还不高……不管这些，接着就是让小波带着他的10个怪物同伴到“邪恶な风穴”12F～14F

| 样貌/名称 | 系 | 最大HP | 攻击力 | 防御力 | 经验值 | 培养价值 | 捕获度 | 特殊能力 | 出没迷宫 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 131スペクテット | 【恶】 | 45 | 10 | 15 | 25 | D | 20 | 与其对话，可以让其铁化[自己铁化] | 旭、ま、魔、封、异 |
| 132さまようよろい | 无 | 45 | 21 | 23 | 49 | D | 100 | 与对手保持距离 | 试、バ、封 |
| 133きつじんき | 无 | 48 | 16 | 18 | 30 | D | 50 | 容易使出痛恨一击 | 鄉、山、封、异 |
| 134シャドーナイト | 【浮】 | 48 | 19 | 14 | 41 | D | 40 | 水上移动自由，容易使出痛恨一击 | 灯、宝、ま、魔、异 |
| 135ドッグスナイパ | 【浮】 | 50 | 15 | 15 | 100 | C | 20 | 水上移动自由，2倍速度，2次攻击，远距离铁矢攻击[被打倒后一定几率留下银矢] | 山、封、魔、异 |
| 136どくやずきん | 无 | 50 | 15 | 18 | 78 | C | 30 | 远距离毒矢攻击，使对手力量下降[毒矢攻击力量下降1，对怪物同伴则力量下降，被打倒后一定几率留下毒矢] | 山、魔、封 |
| 137モシャスナイト | 【浮】 | 51 | 20 | 22 | 70 | C | 40 | 容易使出痛恨一击，对物理攻击回避率高，模仿周围8方向的怪物的特殊能力 | 北、封、宝、异 |
| 138マタンゴ | 无 | 51 | 22 | 21 | 77 | B | 70 | 放毒使对手力量大幅度下降，受到毒攻击分裂[放毒力量下降2，对怪物同伴则力量大幅度下降] | 密、封 |
| 139ビッグスロース | 无 | 55 | 8 | 5 | 40 | D | 100 | 2倍速度，2次攻击[四个呆在一起，不受攻击不行动] | 密 |
| 140ドラゴンキッズ | 【炎】 | 55 | 18 | 18 | 47 | D | 100 | 远距离火焰攻击（20点伤害），远距离冰冻攻击 | 遗、宝、异 |
| 141おおめだま | 【恶】 | 55 | 22 | 22 | 88 | B | 20 | 使同部屋内所有对手混乱 | 山、宝、魔、封、异 |
| 142ゾンビマスタ | 【ゾンビ】 | 55 | 23 | 18 | 60 | D | 100 | 回复魔法、道具对其造成伤害，封印使用杖的对手的特殊能力[将一杖的使用次数减少到0，被打倒后一定几率留下坟墓，从墓地复活，复活墓地里的ゾンビ系怪物] | 鄉、魔、封、异 |
| 143キラーアーマ | 无 | 55 | 25 | 26 | 75 | C | 50 | 与对手保持距离 | 北、封、异、宝 |
| 144ようじゅつし | 【恶】 | 60 | 20 | 33 | 90 | B | 15 | 远距离使用ようじゅつしの杖（传送，恐惧，钝足其中一种），对同伴使用イカリの杖使其进入怒状态，与对手保持距离 | 魔、封、异、宝 |
| 145キラーマシン | 【人形】 | 60 | 20 | 25 | 80 | C | 100 | 1回合攻击2次 | 北、宝、异 |
| 146ミステリードール | 【浮/人形】 | 60 | 23 | 17 | 55 | C | 10 | 水上移动自由，使对手力量或者HP下降 | 异、ま |
| 147シルバーデビル | 【恶】 | 65 | 20 | 20 | 125 | C | 40 | 2倍速度，2次攻击 | 山、封、ま、异 |
| 148イエティ | 无 | 70 | 15 | 5 | 45 | C | 100 | 2倍速度，2次攻击[4个呆在一起，不受攻击不做行动] | 封、山 |
| 149マンドラゴラ | 无 | 75 | 25 | 28 | 100 | C | 100 | 瞬间移动到同部屋对手身边[减少主角满腹度10] | 邪、宝 |
| 150メラリザード | 【炎】 | 90 | 29 | 27 | 160 | B | 100 | 远距离火焰攻击造成20点伤害，远距离冰冻攻击 | 邪、异、宝 |
| 151ラストテンツク | 【恶】 | 95 | 28 | 26 | 152 | B | 30 | 使对手跳舞 | 邪、封、异 |
| 152ばくだん岩 | 【爆】 | 100 | 15 | 5 | 50 | E | 100 | HP1/4以下时会自爆 | 顶、魔、异、宝 |
| 153いしにんぎょう | 【浮/人形】 | 100 | 45 | 45 | 800 | B | 10 | 水上移动自由，使对手力量或者HP大幅度下降 | 异、ま |
| 154だいまじん | 【人形】 | 105 | 34 | 30 | 160 | B | 5 | 无 | 邪、魔、异 |
| 155じごくのよろい | 无 | 105 | 45 | 47 | 1100 | B | 20 | 一定几率反射物理攻击，与对手保持距离 | 封、异 |
| 156マージマタンゴ | 无 | 110 | 40 | 40 | 750 | A | 60 | 放毒使对手力量狂降[放毒力量下降3，对怪物同伴则力量狂降] | 封 |
| 157どぐう战士 | 无 | 120 | 39 | 50 | 750 | A | 8 | 降低同部屋内所有里对手的防御力，自己的攻击力上升，放单体真空斩造成25点伤害 | 封 |
| 158デスマシーン | 【恶】 | 128 | 65 | 53 | 2100 | B | 30 | 提升自己防御，容易使出痛恨一击，封印正面对手技能 | 异、宝 |
| 159バズズ | 【恶】 | 130 | 30 | 45 | 1600 | B | 20 | 2倍速度，2次攻击 | 封 |
| 160フライングデビル | 【恶/浮】 | 130 | 40 | 40 | 1200 | B | 100 | 水上移动自由，放单体ムーンサルト攻击造成25点伤害 | 异 |
| 161メタルハンタ | 【人形】 | 130 | 40 | 45 | 1500 | B | 30 | 1回合3次攻击 | 宝 |
| 162キラーブラスタ | 无 | 135 | 55 | 52 | 1950 | A | 2 | 降低同部屋内所有里对手的防御力，魔法无效化，放单体真空斩造成25点伤害 | 封、异、宝 |
| 163ランガ | 【恶/浮】 | 140 | 51 | 45 | 1500 | B | 40 | 2倍速度，2次攻击，水上移动自由，放单体ムーンサルト攻击造成25点伤害，魔法无效化 | 异 |

（又是这里，呵呵），想办法使怪物同伴全都排成一直线（活用“呆在原处”这个指令），然后装备远投の指轮对着这10个可怜的怪物同伴扔モノカの杖即可，在这一层，大约有1/3的几率变化成小徽章，通过S/L大法可以得到更多，一般一次得到5枚就差不多了。用这个方法虽然是比较容易得到小徽章，不过就是那个在邪恶な风穴入口处的迷宫……大汗，10次攻略，能过一次就不错了……而这仅仅的1/10还不一定能得到モノカの杖……



## 卷物无限使用法

这个方法可以说是游戏中的一个BUG，具体方法如下：把一卷物放进一保存の壶里，接着把保存の壶放置在脚下，然后按B键使用“见”指令，读该卷物，之后就会发现，卷物还在。这就使得卷物可以重复使用，这么做的负作用就是保存の壶代替卷物消失了……不过相对于可以买到的保存の壶来说，一些珍贵的卷物比如祈りの卷物使用这种方法就比较划算：只要有耐心，完全可以把杖的使用次数增加到99，把壶的使用次数增加到8。顺带说一句，利用祝福过后的ちからのたね和しあわせのたね还有第命之草，再配合草なげの杖和草うけの杖，只要不怕麻烦，完全可以把老特父子俩和怪物同伴的力量/攻击力和等级和HP上升到最高！同时配合バイキルトの卷物和スカラの卷物，也可以把武器/盾打造到上限，要是还有壶强化の卷物的话，也可以得到一堆摔不碎的壶了……不过也真是太麻烦了……



## 关于合成的秘技

本作中的合成有了很大的改变，单就是可以同时合成进4种同样的能力就是一大创新（这个……笔者在上期错写成3个了，愧疚ing），这些合成进的能力都是有加成的——当然除了那些本来就只需要有一个能力就可以了的，比如武器的2次攻击和指轮的大部分能力。

下面是笔者个人的合成建议：武器，必要能力：【さび】，防止武器强度下降。看似没有很大用处的能力，但是由于它占的印是第一个，一旦遭遇了どくどくゾンビ的话，可以安心的保护其他比如2次攻击等都是印数在前面的珍贵的能力，绝对必须合成（而不是靠读卷物来增加这个能力）；【2回】，把武器的实际攻击力翻倍的能力谁不想要？【奇】，攻击后HP少量回复，很好用的能力，特别是合成进了キラ十ヘッド后在宝物库这个迷宫里更是能显示其优点；【必】，无须多说，对物理攻击回避率高的怪物不少，不过必中の剑比较难得到，只有在封印の洞くつ这个迷宫的墙壁中才有；【デ】，会心一击伤害为平常的1.5倍，相当于合成进对各种怪物伤害增大的武器，很实用，打倒デスストーカー这个怪物后随



| 样貌/名称 | 系 | 最大HP | 攻击力 | 防御力 | 经验值 | 培养价值 | 捕获度 | 特殊能力 | 出没迷宫 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 164ガーゴイル | 【浮】 | 200 | 180 | 150 | 1 | A | 负200 | 水上移动自由，2倍速度，2次攻击，无视对手防御60点伤害 | 中后期迷宫的商店 |

★攻击・特殊类怪物

| 样貌/名称 | 系 | 最大HP | 攻击力 | 防御力 | 经验值 | 培养价值 | 捕获度 | 特殊能力 | 出没迷宫 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 165キングスライム10 | 【スライム】 | 100 | 50 | 50 | 750 | S | 负208 | 回复同部屋里所有生物HP100 | 宝 |
| 166スライムエンペラー10 | 【スライム/浮】 | 122 | 51 | 51 | 1400 | S | 负208 | 水上移动自由，回复同部屋里所有生物HP100 | 宝 |
| 167アトラス10 | 【恶】 | 130 | 60 | 48 | 1500 | A | 负108 | 蓄力攻击 | 宝 |
| 168トロルキング | 【恶】 | 131 | 66 | 53 | 1150 | A | 负108 | 蓄力攻击，蓄力回合防御力上升 | 宝 |
| 169ゴールドマン | 【人形】 | 131 | 51 | 55 | 1100 | A | 负192 | 无［被打倒后一定几率留下3000G］ | 宝 |
| 170ゴールデンスライム10 | 【スライム/浮】 | 132 | 50 | 50 | 1300 | A | 负108 | 水上移动自由，究极魔法マダンテ使部屋中所有对手怪物受到大损伤：HP100以下的直接死亡、HP超过100的则只剩1HP，之后自己的HP减少到1且进入"封印"状态［被打倒后一定几率留下10000G］ | 宝 |
| 171こうてつまじん10 | 【恶】 | 135 | 60 | 55 | 1780 | S | 负108 | 自己的防御力上升，容易使出痛恨一击，封印对手的特殊能力 | 宝 |
| 172ベリアル10 | 【恶】 | 135 | 65 | 55 | 1200 | A | 负208 | 蓄力攻击，蓄力时期如周围还有对手则不移动 | 宝 |
| 173エビルエスターク10 | 【恶】 | 145 | 60 | 55 | 1790 | S | 负208 | 自己的防御力上升，容易使出痛恨一击，封印对手的特殊能力 | 宝 |
| 174ジャスティス兄 | | 150 | 60 | 60 | 1800 | S | 负50 | 水上移动自由，使对方的怪物发生叛变一回合，魔法、特技伤害变成2，特殊攻击造成伤害50 | 宝、ま |

★防御・特殊类怪物

| 样貌/名称 | 系 | 最大HP | 攻击力 | 防御力 | 经验值 | 培养价值 | 捕获度 | 特殊能力 | 出没迷宫 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 175はりせんもぐら9 | 【炎】 | 4 | 7 | 4 | 15 | D | 负168 | 受到损伤固定为2 | 地、ま、异 |
| 176メタルスライム | 【スライム】 | 5 | 10 | 100 | 100 | C | 1 | 2倍速度，逃跑［被打倒后高几率留下药草］ | 孤、试、宝 |
| 177はぐれメタル | 【スライム】 | 5 | 10 | 200 | 200 | A | 1 | 2倍速，逃跑，一遇到对手或者受到伤害立即传送走［被打倒后高几率留下しあわ | 孤、宝 |
| 178シャドー9 | 【恶/浮】 | 5 | 13 | 1 | 44 | B | 负178 | 水上移动自由，透明，反弹杖的魔法 | 灯、魔、异 |
| 179あやしいかげ9 | 【恶/浮】 | 5 | 20 | 1 | 25 | B | 负178 | 水上移动自由，透明，对物理攻击回避率高，反弹杖的魔法 | 灯、魔 |
| 180サンダーラット9 | 【炎】 | 6 | 12 | 4 | 40 | B | 负168 | 使同部屋里（或周围8方向）的对手进入"黑暗"状态，受到损伤固定为2 | 北、宝、魔、异 |
| 181プラズママウス9 | 【炎】 | 6 | 40 | 4 | 250 | B | 负168 | 使同部屋里（或周围8方向）的对手进入"黑暗"状态，受到损伤固定为2 | 宝、异 |
| 182オニオーン | 无 | 10 | 1 | 1 | 1 | D | 5 | 2倍速度，逃跑［被打倒后一定几率留下パン］ | 密、异 |
| 183たまねぎマン | 无 | 10 | 1 | 100 | 100 | D | 1 | 2倍速度，逃跑［被打倒后一定几率留下オニオンブレッド］ | 封 |
| 184マドハンド | 无 | 10 | 6 | 5 | 9 | E | 10 | 不能移动，抓住对方使其移动不能，投掷道具，魔法、特技、投掷物（除石头类道具）无效化，与其对话可以让其移动到本层其它地方［把主角身上携带的道具抢走并扔开，召唤うごくせきぞう］ | 通、试、掘、北、い、魔、封、异 |
| 185ブラッドハンド | 无 | 26 | 17 | 15 | 25 | C | 10 | 不能移动，抓住对方使其移动不能，将同部屋的对手拉到身边，投掷道具，魔法、特技、投掷物（除石头类道具）无效化，与其对话可以让其移动到本层其它地方［把主角身上携带的道具抢走并扔开，召唤だいまじん］ | い、邪、魔、封、异 |
| 186笑いぶくろ | 【浮】 | 35 | 0 | 5 | 20 | E | 20 | 找到本层的钱后瞬间移动到ポポロ身边［不做行动，偷钱，之后2倍速移动］ | 地、异、ま、魔 |
| 187メタルキング | 【スライム】 | 50 | 10 | 100 | 1250 | B | 1 | 2倍速度移动，魔法无效化，一定几率反射物理攻击，逃跑，一遇到对手或受到伤害就传送走 | 宝 |
| 188パプリン | 【浮】 | 100 | 35 | 15 | 50 | S | 1 | 水上移动自由，吞下道具后（能进行同种、异种合成，可以同时合成2样道具）攻击力上升［吐出伙伴（也就是复制）］ | 宝 |
| 189ブロンターゲット | 【浮】 | 150 | 45 | 20 | 75 | S | 1 | 水上移动自由，吞下道具后（能进行同种、异种合成，可以同时合成3样道具）攻击力上升［吐出伙伴］ | 宝 |
| 190ボムボムボム | 【浮】 | 200 | 55 | 29 | 120 | S | 1 | 水上移动自由，吞下道具后（能进行同种、异种合成，可以同时合成4样道具）攻击力上升，周围8方向有同伴被打倒后牺牲自己帮助其复活［吐出伙伴］ | 宝 |

机得到：【雷】，异种合成进いかずちの杖的能力，虽然只是增加伤害5，但是其作用就在于对付那些伤害强制1、2的怪物，只要合成进了这个能力，就能对这种讨厌的怪物造成一击必杀，一把武器要是无法对任何怪物一击必杀，还谈什么最强呢？其他的印数空位，还值得合成进去的有【恶魔】、【浮】、【スライム】，这三个系的怪物占掉了怪物总数的一半还多，而且强力的怪物大多是这些系的，特别是在异世界の迷宫里，非常有必要合成进前面两个的能力；其他的就随便啦（好像也没有什么剩余的了……），至于【封】这个能力，由于封の剑得到难度过高，加上只要把怪物一击必杀掉即可无须封印，所以也不必强求好了。实际上完全可以只注重一项能力，比如笔者的キラーヘッド的10个能力分别是【さび】、【2回】、【奇】、【8】、【ルカナン】、【雷】、【眠】X4，攻击起怪物来有超过2/3的几率使怪物睡眠，对付起防御力高的怪物也游刃有余，战斗起来非常轻松（除了对那些魔法无效的怪物……），综合能力除了攻击力差了点，其他都是一流的，在怪物屋里很实用。

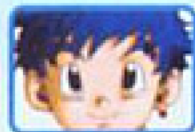
**盾**：似乎不怎么需要说明了，【さび】理由和上面的差不多，不过更主要的是防止强度下降；【返】这个能力到底合成不合成各位还是见仁见智好了，真要合成的话，盾不能太强，强了就没有实际效果了，而且要多合成，最好是4个，那样反弹的效果达到了75%伤害反弹，才可以接受；而【爆】无论如何都要合成至少一个进去，否则连环地雷可不是好玩的；【印】的理由和封一样。

**指轮**：一跃成为本作合成重头戏的指轮，可供选择的余地实在是太大了，不过印数才区区6，实在是太少了啊！必要的能力是【腹もち】或者升级版的【腹】——防止饿死的重要方法；【通过】——能走在水上是很方便的；【视】——重要性不言而喻；【さび】——相对于爪没有印的小波而言是重要的能力，而老特的就武器和盾都有这种能力好了；【盗】——相对于老特来说是必不可少的能力，而小波就随便了，可以不需要这种能力，让怪物同伴去对付盗贼怪物；【眠】——相对于三下两下就容易被怪物KO的小波来说是必不可少的；【乱】——混乱状态下的小波不能对怪物同伴下达指令，同样危险。其他需要合成进去的能力还有【疗】或者【影】——防止陷阱就是好啊；【石像】——防止令人讨厌的石像就是好啊；【避】——物理攻击回避率上升，谁不想要啊；【忍足】——可以防止怪物屋；【识】——很方便的能力，不过不要在主指轮上合成，需要时再装备即可；这些能力中，除了最后两个是以外，其他的都是在不思议の宝物库深层（大概70F以后）的墙壁中有，而剩下的两个指轮在那个迷宫里也是能得到的。

**合成的注意事项**：由于合成屋老板实在是太精通生意之道了，每次合成都很能宰人，作为精明的商人的老特当然是不能让他得逞啦！所以当然就这么办，还是请出合成怪物登场，为了我们伟大的合成事业，该怪物是必不可少D！当然啦，让小波去不思议の宝物库抓几个回来是很有必要的，首选合成四个的ボムボムボム。抓回来后呢，就把要合成的道具和该怪物同伴一起带进一个比较简单的迷宫里，然后把道具合成好，之后就是对可怜的ボムボ

ムボム痛下杀手：对它挥动もろはの杖把它的HP降低，紧接着再挥动いかずちの杖或者トンネルの杖要么干脆让怪物把它干掉，之后，此次合成就算是大功告成了（某旁人：我告你虐待宠物……）。这种方法能有效地节约一大笔资金以及方便地进行各种合成，后果就是会被宠物爱好者协会的会员追杀（爆笑）。

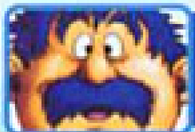
**关于消"印"**：本作中的合成，一旦合成进了某种能力后，是不能通过正常的方法来把其消除的，让人觉得有些不满。不过呢，还是有方法可以把印消除掉，使得不小心错误合成进去的能力可以有弥补的方法，实施办法也比较简单：如果要消除的印在后边，那么就把该装备作为合成材料，合成进一个印数更少的同种装备里，那样一来印数就会减少，减少的就是后面的印；而要消除的印在前边，那么就拜托消除印的どくどくゾンビ，先使用イカリの杖把它怒化，然后就是等它来工作啦，保险起见当然要事先把不需要消除印的其他装备解除了，在它工作时最好辅助ポミオスの杖来使它的效率不要那么高，否则多消除了需要的印可是只有去哭的份了——这种怪物只有在进去强制存档的迷宫如不思议の宝物库、封印の洞くつ才有出现，要是消除的印是指轮上的话，更可以把这种怪物请回来和小波一起进迷宫，然后分裂杖使用……其他的都一样了。这种消印的方法还是不能消除中间的印，除非……除非把印都消除的差不多了……都消到中间的去了……



## 其他秘技

**怪物大量出现法**：简单的说来，就是带一个エビルポット进迷宫，然后对其挥动分裂の杖，接着再对分裂出来的エビルポット挥动イカリの杖，可以进行大规模召唤，对捕捉一些迷宫中出现几率低下的怪物很值得使用（在召唤前最好把怪物同伴整理好来，别妨碍到敌方的エビルポット了）。

とじこめの**壶多次利用法**：这个壶是对怪物进行一击必杀的好道具，一般是只能用一次。不过，可以利用ふきとばしの杖可以把壶吹走，碰到其他生物时一样把该生物封闭在壶里。可以重复使用。



## 怪物屋攻略

**怪物屋**，顾名思义，就是充满怪物的部屋，除了一大堆怪物以外，还有很多道具和陷阱。怪物屋的辨别方法很简单，由于本作中光圈够大，只要是在一个部屋里有复数以上的怪物正在睡眠的就是怪物屋无疑了。如果指轮没有【忍足】能力的话（其实一般也没有……），一闯进去就会惊醒这些熟睡的怪物，一场激烈的战斗在所难免，所以自认为实力不够时就要三思了，是进去挑战？还是溜之大吉？为了那满地的道具，挑战还是值得的，那么下面就来讲解怪物屋的攻略方法。

**老特的场合**：首先都要退回窄道内，武器/盾够强的话完全可以对怪物进行单独消灭。不够强的话就需要使用其他道具来辅助了，比如ルカナン卷物先降低怪物的防御力（要是配合パワ十アップの卷物的话效果很理想）、或者是先吃すばやさのたね提高速度、站在圣域卷物上和怪物群PK也可以；更可以先在怪物屋外面射银箭先削弱怪物然后再开杀戒，其他的方法还有在怪物屋中读メダパニの卷物让怪物们自相残杀、读うしろむきの卷物来对怪物一一消灭。还有一种方法：在把怪物们引诱出怪物屋后读ダイバクハツの卷物。如果没有实力又想得到道具，可以先退回窄道内把跟在身后的怪物麻痹，等其他怪物出怪物屋后再进去拿。一下楼就身处在怪物屋的话，有必要吃ルーラ草逃出来，安全第一嘛。

**小波的场合**：能使用的有圣域卷物，不过一般还是要靠怪物同伴了，就说一个基本的方法：在怪物屋相邻的部屋的那个离窄道口一格的地方布置好怪物同伴，最多可以布置4个，然后就是把怪物一一引诱到这个死亡缺口……其他的方法就要看身上的道具了（其实一直都是这样），来辅助杀敌。







除了通常的怪物屋以外，更是有以一类怪物命名的主题怪物屋存在，在这些怪物屋里的怪物都是以该主题名称相符合的怪物为主，同时还夹杂着该层会出现一般的怪物，主题怪物屋里的怪物一般都比较强，而且捕获它们时等级强制降为1。主题怪物屋有以下种类：

| | |
|---|---|
| スライムハウス | 以史莱姆系怪物为主的怪物屋 |
| ドラゴンハウス | 以龙系怪物为主的怪物屋 |
| デ十モンハウス | 以恶魔系怪物－エビルポット为主的怪物屋 |
| 水中ハウス | 以水系怪物为主的怪物屋 |
| 倍速ハウス | 以2倍行动速度怪物为主的怪物屋 |
| パワーハウス | 以高攻击力类怪物为主的怪物屋 |
| アンチマジックハウス | 以魔法免疫类怪物为主的怪物屋 |
| ほうり投げハウス | 以物品投掷能力类怪物为主的怪物屋 |
| ケンゴウハウス | 以持武器类怪物为主的怪物屋 |
| ブチコロハウス | 以ブチット村民类怪物为主的怪物屋 |
| ぬすっとハウス | 以道具打飞能力类怪物为主的怪物屋 |
| 爆弹ハウス | 以爆弹系怪物为主的怪物屋 |
| ゾンビハウス | 以僵尸系怪物为主的怪物屋 |
| ドレインハウス | 以能力下降类怪物为主的怪物屋 |

而在迷宫中还会出现更为恐怖的大怪物屋！整层只有一个大部屋，而这个部屋就是怪物屋！由于没有地形掩护，打起来比普通版怪物屋难度要高的多：

老特的场合，用とびつきの杖或者场所替换杖快速到达怪物少的部屋某一边，然后对着一群傻到排成一直线的怪物就好办了，比如射银箭、用大炮の壶发射些杀伤力强的道具或者装备远投の指轮投掷杀伤力强的道具，也可以甚至可以远投とじこめの壶。要是冰结の卷物够多的话，也可以读该卷物来制造障碍，最好辅助上ルカナンの卷物和パワ十アップの卷物来增强战斗力。如果没有强力远距离攻击特技的怪物，也可以使用圣域卷物；还有ダイバクハツの卷物也是很方便的；另外バクスイの卷物、メダパニの卷物、まものしばりの卷物、はりつけの卷物都可以辅助脱出，其实要是胆大，可以直接用とびつきの杖或者场所替换杖直接快速到达楼梯口，开溜。

小波就麻烦多了，由于有不少怪物同伴，使得控制起来难度很大，常常会手忙脚乱，没有绝对强的实力还是脱出好了，免得落得个悲惨的下场。脱出的方法不多，能依靠的只有种子和杖，除了和他爸一样的组合以外，还有就是没有办法中的办法：身代わりの杖对某一强力怪物挥动+吃下速度种子尽快冲向楼梯口。



通关后的迷宫魔物の巢是个怪物屋迷宫，1、2、4、5、7、9、10这些层都有小怪物屋，而剩余的层除了12F都是大怪物屋，在这个迷宫里熟悉地掌握好了怪物屋的攻略方法了后，对攻略封印の洞くつ和异世界の迷宫以及不思议の宝物库这三个迷宫很有好处。

怪物屋还有一个特点就是满地的陷阱，所以进去时有必要打探陷阱，方法不外乎两种：一、对着无怪物的地方空挥，如果有陷阱出现即会显示陷阱；二、挥动杖，在杖的魔法光束到达的地方的那一条直线上的陷阱都会显示出来。如果怪物站在陷阱上，更是可以启动陷阱来折磨怪物，读ワナ作动の卷物、装备ワナあての指轮或者ヘタ投げの指轮对该怪物投掷一无用道具即可（推荐矢或者石头）。陷阱对怪物的作用笔者已经在上期说明了，这里就不多罗嗦了。

# 拆改修整 科普园地

『实用性为主 软硬件知识一勺烩』

暑期到了，相信不少人经过若干长一段时间的节衣缩食之后手头已经有了足够的银子准备乘机购入心仪许久的主机回家好好玩一把吧？不过当真是“商场如战场”，我国游戏业的风云变幻以及重重黑幕成了大家购机时的最大心病，挨JS们点宰还好说，可要是给宰了银子扛回来的还是一垃圾不就亏大了吗？为了帮助大家能够顺利抱回游戏主机，本期科普园地特地筹划了购机专辑，希望能够帮助大家打好购机这一仗！！

责编：北斗
本栏目信箱： beidou9527@yahoo.com.cn

## 暑期购机指南

—— 主力机种购买完全解析 ——

假期一般是我国玩家购机的集中时期，而长达两个月的暑假更是买机玩游戏的最好时机。各大主机发展到现在都已进入了鼎盛时期，好游戏多到让人数不过来，尽管BOSS们往往会趁机提高价格大赚一笔，不过对玩家而言只要可以接受就不要再犹豫了。为了帮助大家顺利地实现购机计划，这期科普特意筹划了购机专辑，包括三大主机与掌机的购买注意事项，常用周边以及常见问题解答。OK，废话少说，咱们这就开始——

## Play Station2 购机篇 最流行的主机



如果说32位机时代PS的胜出多少还有点奇兵突起带有少许侥幸成份的话，那么在128位的角逐中甚至是有IT界的帝王微软加入的情况下，PS2仍旧能够一枝独秀并以非常明显的优势获胜就不能不让人对索尼彻底刮目相看了。精巧时尚的外观设计以及海量游戏厂商的加入，任何类型的优秀作品你都可以在PS2上找得到，再加上我国的“特殊国情”，PS2无疑是游戏玩家们的首选主机！

由于PS2发售过的型号以及版本实在是太多，因此首先还得把PS2型号尾数与地区版本的对应关系再次重复一下：尾号为0：日版，尾号为1：美版，尾号为2：澳洲版，尾号为3：英国版，尾号为4：欧洲版，尾号为5：韩国版，尾号为6：香港版，尾号为7：台湾省版，尾号为9（目前只有50009）：大陆行货版。鉴于现在市场上主要的流通型号为日版、美版以及港版，另外涉及到制式以及以后主机的日常维护与修理等问题，我们还是推荐大家购买这三个版本的PS2（行货主机与台湾省版的当然也可以考虑）。另外，3万型的新机已经非常少了，除了经典的39001之外，一般情况下还是推荐购买5万型的。至于5万系列的烧机问题，虽然目前仍然存在少数案例，不过只要大家日常注意维护别玩得过头的话就不用太担心了（听说港版的机子上新加了防烧机芯片，未知效果如何）。

通常情况下，PS2随主机附送的配件有原装手柄一只，AV线一副以及电源线一条（如果是限定版或是促销套装，配件会有所变化，具体各型号的区别请参看15期科普中的文章）。这里特别要提出，只有港版PS2是可以直接插电源的，其他版本的PS2由于额定电压为110伏，所以需要再另买一个电源转接。为了主机的“安全”着想，建议大家买个铁盒的大个皮实电源（最多四十元就可以拿下）；有的朋友主机都买了，却往往只买个劣质电源，最后一不小心把机子烧了还得花数倍的价钱去修，何苦呢？所以在电源问题上绝对是“该出手时就出手”！



↑港版电源插头的防高压保险丝。

### PS2正常开关机步骤

◆**开机：**首先确定已经接好电源，然后再打开主机后面的电源开关，按下主机正面的OPEN键打开抽仓，放入游戏后关闭仓门就可以了。

◆**关机：**在游戏当中的非LOADING画面按下OPEN打开仓门，取出游戏碟，再关上仓门，然后按住RESET键，等绿色的信号灯变为红色为止主机处于待机状态时再关机、拔电源。

### 5万系列简介

5万系列的主机对比之前的主机强化了DVD播放机能，可播放DVD±R/RW；机器运行噪音极低，支持DVD逐行扫描功能，为了节约成本，去掉了IEEE 1394端子。改动了风扇页面的角度，加强了风扇的抽风效果，同时也做了一定的降噪处理。

### 主机市场速报

由于价格相对低廉，55006GT限定版（限定主机+限定手柄+D盘一张）在我国市场的销售行情也颇为不错。

不过最近一段时间开始，配套的白色手柄出现了假货，JS们把二手手柄换上白色的外壳进行冒充，欺骗广大玩家；更甚的是，除了手柄，就连限定版主机也开始采用如上的手段进行“翻新”了，所以有意购买这款型号的玩家可得千万当心了！——避避“风头”先-_-b。




↑现在就连限定版的主机也不保险了。

### PS2原装手柄与摇杆

PS2手柄支持250阶震动，除了类似PS手柄的基本按键之外，分布在正下方的左右两个类比摇杆是专门用来玩3D游戏的。有不少玩家在看游戏攻略时往往不明白何谓L3与R3，遍寻手柄而不见。其实L3与R3两个按键指的是将两个类比摇杆按下去时的情况，这两个按键多是对应不常用的辅助功能，游戏中的实际使用时间并不多。提到PS2手柄，就不得不再说说其一直为格斗游戏玩家所诟病的操作感。由于其四个方向键的设置是分离的，对于需要经常用到方向键的快速变化来搓招的格斗游戏而言的确是让人苦不堪言。毁手指毁手柄还毁格斗感觉，所以热衷于格斗游戏的玩家建议还是买一款专门的摇杆。PS2上有不少游戏都有推出专门的格斗摇杆，价格也不贵，一百多大洋就能搞定。




↑PS2手柄有A型、M型和H型三种。



↑格斗游戏还是要用摇杆玩来得爽。

## PS2记忆卡的购买

玩PS2必不可少的一款周边之一就是记忆卡了。存储与交换记录以及游戏中特殊镜头等的收集（比如WE系列的精彩进球等）都离不开记忆卡的支持。现在的记忆卡一般分为索尼原厂制造以及HORI、KEMCO等日本老牌游戏周边厂商生产的记忆卡，都是8M的容量，而且性能上也是一样的。需要说明的一点就是，索尼原厂生产的记忆卡在正式使用前需要格式化一次，而其余厂商生产的记忆卡则无需这一步骤。使用时注意不要在读取与存储数据时插拔即可；平常的保存需要注意防水防潮。PS2上的各种"限定"与特别版记忆卡种类繁多，与PS2主机型号的"花样丰富"有的一拼，这类记忆卡一般会比普通记忆卡贵上二十到三十元左右不等，而索尼年初推出的一系列对应众多游戏的"限定"记忆卡价格则相对比较便宜一些，大概在一百五十元左右就能拿下了。（PS一下：现在市场上的记忆卡由于货源的问题，价格似乎略有回升。）另外，现在有一种PS2记忆卡扩充装置，将之连接在原来的记忆卡上可以将总容量提升至16M。




↑PS2记忆卡也有组装货在市面上。



↑PS2的限定版记忆卡可谓五花八门。

## 如何有效提高画面质量



↑价格昂贵的D端子，可以大幅提升画面质量。

由于次世代主机的高性能以及丰富的延展性，如果仅仅是用AV线的话简直是太浪费了。这里推荐大家使用分量线或者是S端子——当然，前提是你的电视得有对应的输入端子才行。市面上原装与组装的都有得卖，单从效果而言，组装的比原装的差不了多少，而价格却便宜不止十倍。鉴于大家口袋里的银子也都有限，所以分量或S线一般购买组装的即可，不过购买时需要注意其做工，质量太差的话是有可能损坏主机输出端口的。

## 不要忘了支持行货主机

自年初行货PS2悄然上市以来似乎一直就没有太大的动静。当初答应的每月汉化三款游戏的承诺也没有兑现，只有"真三国无双"的2000元同捆版以及WE7国际版汉化版的推出算是比较吸引人的眼球了。中国玩家苦等行货数十载终于换得了索尼对中国市场的第一次正式开拓，我们理解这一举动所需要的魄力及其困难性，也希望大家能够多用实际行动对其加以支持——当然，我们同样希望索尼能够对大陆的玩家表示出应有的诚意，而不是仍将目光锁定在"白领高薪阶层"。支持行货，买正版，才是康庄大道！




↑价格实惠的行货套装。

## 大家最关心的翻新问题

其实在前几期科普中的PS2打假专辑中已对这个问题进行了比较深入和细致的研究，如果能够参照文章进行细致检查的话基本上能够保证大家买到全新的原装主机与配件了——当然有不少读者纷纷来信表示，BOSS们是受不了如此细致麻烦与费时检测的"折磨"而"自动缴械投降"的，打假打到这个份上也算是达到一定境界了，呵呵。这里要提醒各位读者朋友一点："一分钱一分货"这句话的确没错，想要买到货真价实的东西还就真不能在价格上太较真儿——很多情况下就是玩家杀价杀得太狠"逼"得JS们不得不拿组装货来糊弄大家。所以，只要价格还算合理（这方面可以参考本刊每期的"市场风标"栏目）就拿下了。

## 关于加装芯片的问题

我国D版事业非常发达，PS2游戏的D版更是满天飞，我们并不赞成大家玩D版，不过这个问题始终是需要面对的。现在PS2的芯片种类非常多，不过JS们一般都会帮有需要的玩家安装最新型的芯片的，明码实价而且多是现场当面安装，能做手脚的机会也有限，只要玩家眼睛放亮一点就不会有什么问题。当然，加装芯片后会对主机的使用与运行产生一定的变动，这些东西将会在下文中一一提到具体的解决办法。最后还是要再说一句：为了游戏业的健康发展，希望大家能够多多支持正版游戏！

## 充满创意的PS2新周边

EYETOY是最近PS2上比较热门的一类周边，其独具创意的玩法以及与玩家的高度互动性引发了新一轮的热潮。本刊也对此做过多次报道，在上期特稿"减肥游戏专题"中可是一大主力军了；虽然大家玩儿EYETOY的真正目的不会是冲着这项"减肥"功能，但其边游戏边运动的特性还是值得推荐的。我国也有不少玩家有意购入，从之前的摄像头加游戏的套装到后来的单独版摄像头，关于EYETOY的问题一直都是络绎不绝。而最近大家都比较关注的组装EYETOY摄像头问题，由于生产成本等原因已经基本停产了，市面上这类组装货也已非常之少。不过少并不代表没有，在做这一期购机专题时，北斗在某游戏店就看到了标价220元的EYETOY摄像头。当时觉得很奇怪，特意问了一下BOSS，BOSS坦言是组装货，不然也不会廉价到这种地步。现在的原装EYETOY摄像头价格大概维持在300大洋左右，希望大家不要贪小便宜吃大亏。



↑本摄像头也可在电脑上使用。

## PS2的网络组件

由于想用PS2上网游戏的要求比较高而且设置比较繁琐，再加上其必要步骤中需要大家填入在日本的住址、邮编以及电话号码，比较的麻烦，因此其实用性并不大（据北斗所知，在日本PS2 ONLINE游戏的老大FF11，我国的玩家也就仅仅维持在一百多人左右而已……）。而最近HD LOADER这款软件的推出，使得PS2 DIY成为可能。PS2硬盘与网卡一时洛阳纸贵，JS们趁机猛炒价格，更是把HD LOADER吹上了天，希望广大玩家朋友还是要冷静对待。另外，索尼前不久推出过附带网卡的50010型号的主机，价格比单独购买主机+网卡要实惠得多。喜欢玩主机DIY的朋友倒是可以考虑购买这款主机。



↑PS2专用的上网套件——BBUNIT。

## PS2其他周边

### 四分插



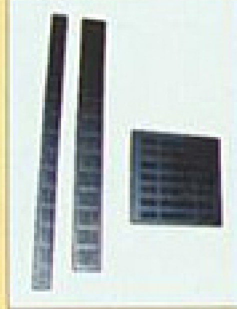

虽然PS2上对应四人同乐的游戏并不是很多，不过多人同乐的乐趣还是值得一试的。

### 专用光枪




由NAMCO推出的特制光枪，做工比较精致，玩起来蛮过瘾的。

### 防尘网



由于PS2风扇设计上的一些问题，容易导致主机内部吸入太多灰尘而过脏。PS2防尘网在一定程度上解决了这一问题。

### GT FORCE

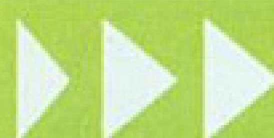


这是赛车游戏迷都很向往的一把利器，专业级的制作水准绝对不是盖的！



# XBOX 购机篇

功能最强大的主机



XBOX是微软进军游戏界的第一款主机。在面对任天堂这个有着几十年游戏主机厂商以及索尼这个游戏业的新霸主时，其迄今所取得的成绩已经是非常的难能可贵了。在三大主机中，XBOX绝对是性能最强的一款，毕竟，微软帝国用钱砸出来的东西在质量上是绝对让人放心的。因此，XBOX也成了广大硬件DIY爱好者们的首选主机。自微软放风说XBOX的下一代主机最迟将在明年年底之前推出后，不少原本有意购入XBOX的玩家开始犹豫起来。在北斗看来，这些担心都是没什么必要的。我们玩的是游戏，而不是主机。新主机的登场并不意味着前代的马上退出，相反，在下一代主机进入黄金时期之前现在的主机已经够我们快乐许久了。所以，看准了就不要再犹豫不决了。

初看XBOX的外形，给人的感觉就是一个字：大！实际接触之后给人的感觉还是一个字：重！每天举一百下XBOX主机，你就可以拥有健美专家般的标准身材（笑）。虽然以上纯属笑话，不过倒也真把XBOX的特点之一描述得比较形象生动了。相比较于PS2而言，XBOX绝对没有如此众多的型号问题让玩家大伤脑筋。在我国，大家通常见到与能买到的就只有港版与日版两种，再加上促销套装与今年发售的绿光限定版，大家要作出的选择也只是简单的X选1而不是PS2上的XX选1那么复杂了。真是体贴的设计啊（笑）！



↑令人垂涎的豪华绿光限定版。

普通版的XBOX除了主机外，还包括手柄一只、AV线及电源线一副，另外还附赠DVD遥控器一只；日版的冬季套装除了上述组件外还附带世界街头赛车2与光环正版游戏各一张；港版的冬季套装则另外包括星球大战俄罗斯方块合集与光环中文版正版游戏各一张；绿光限定版则为限定主机标准配置（手柄X2），XBOX LIVE通讯套装，机甲先锋以及MOTO GP2正版游戏各一张。其中港版的主机标准电压为220伏，可以直插；日版的则需另置电源。前不久听一读者朋友反映说BOSS劝之购买日版的XBOX并言道日版的要比港版质量好云云。北斗不知这一结论从何而来，估计是该BOSS为了将积压的日版XBOX清空而推出的“限定版理论”？在我看来，中文的界面（即使是繁体字）怎么着也比蝌蚪文看得让人舒心。

↑色调与XBOX的黑色截然相反的限定版。

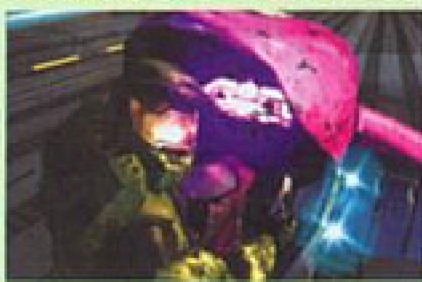
## XBOX正确开关机方法

◆**开机：**先插好电源线，按下电源键将机器打开，再按出仓键将托盘弹出，放上游戏光盘按出仓键收回托盘，稍等片刻即可进入游戏。

◆**关机：**先将游戏退到标题画面，按出仓键取出光盘，再收回托盘，按下电源键即可（硬盘会发出声音）。

## 足以名垂青史的究极FPS超大作!!

XBOX上最为著名的FPS大作——HALO2即将于今年11月9日正式在美国发售。超绝的游戏画面，爽快的操作感再加上精彩的剧情，相信拥有XBOX主机的玩家都有收藏这款经典作品。北斗认识的朋友当中，有不少人购买XBOX就是冲着这款游戏去的。HALO2，11月9日——不见不散！！



## XBOX手柄轶事

XBOX在最初是在美国发售的，考虑到欧美玩家的手掌较大因此采用了大手柄；之后为了照顾亚洲玩家而改成了小手柄，最后由于小手柄获得玩家的一致好评而最终全部改成了小手柄。



→XBOX的手柄与DC手柄颇有相似之处。

## XBOX组装手柄识别



不同于PS2高仿手柄几乎以假乱真到一摸一样的效果，XBOX上的组装手柄还是比较容易区分的。普通的组装手柄做工粗糙甚至没有XBOX标志，而高仿的R与L键几乎没有弹性，震动感非常弱，而且没有原柄X键右边那样的很细的横线。也许是XBOX这类“二流”机种在我国的普及量实在是有限的原因，其组装周边质量也都是非常的一般，顾客少厂商自然不会用心去做了——不过这倒成了“二流”机种的一大优势（笑）。

## 翻新的问题

PS2上最令人担心的就是翻新的问题，从主机、手柄乃至光头，能翻新的地方JS们都会不遗余力的下手。而XBOX上基本就没有此类问题了：一则是因为XBOX非常皮实耐用，轻易坏不了；二则仍然是因为其普及量的缘故，没有利润或是利润太小的事情JS们从来都是不屑去做的。不过为了防止是二手机，我们在购机时最好还是仔细检查一下机身接缝等地方是否有灰尘，保护膜的有无以及硬盘中有无游戏记录虽然也可作为判断标注之一，不过还是比较容易被BOSS“毁尸灭迹”的。总之，XBOX主机的购买比PS2要省心不少。

## XBOX各种颜色的亮灯都有相应的故障解释，具体对应如下：

| 绿/红灯交替闪烁 | 很可能是改机芯片损坏或芯片内的BIOS程序损坏 |
|---|---|
| 绿灯（一直亮）/不出盘/没有声音/没有图像 | 该机的焊点处有问题，可能脱焊，建议检查各焊点。还有一种可能：XBOX内部温度过高，加以检查图形芯片上的风扇是否转动，另外不要把XBOX靠近热源，还是不行的话，试试把XBOX的外壳拿掉，看机器是否可以启动 |
| 绿灯（一直亮）/没声音/没图像 | 声音设置问题，建议使用正规AV端子线取代色差盒(HD）输入 |
| 橘黄/绿灯交替闪烁 | 没有插AV线或者视频线接插不牢固。还有一种可能：焊接的时候不慎把焊锡滴到了主板上，造成电路损坏，建议检查主板各处 |
| 橘黄灯闪烁 | 可能是焊锡滴溅到主板上，造成不能启动。还有就是因为主机内部过热 |
| 红灯（一直亮） | 有多种可能，系统过热，硬件质量不过关等。 |

## XB其他周边



### 分量与S线

和PS2一样，XBOX也可以通过分量或是S线来提升画面质量，而且如果你的电视够高档的话，XBOX甚至还对应720p与1080i超清晰的画面输出！XBOX的分量与S线的原组装价格也与PS2差不多。





### 记忆卡

尽管XBOX可以用其内置的大硬盘进行游戏记录，如此大的容量，当真是想存多少就存多少了。不过要想在别的机子上用到本机的游戏记录的话还是需要记忆卡来作为媒体进行转移的。

### 连接线

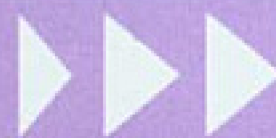


上网对战一直都是XBOX的宣传重点之一，利用XBOX LIVE可以与世界各地的玩家一起冒险或是一较高下。不过上不了网也没关系，我们可以利用XBOX的专用对战线建立一个小型的8人局域网来游戏，这时候就需要用到连接线了。

# GC 购机篇



最适合全家同乐的主机



如果N64的失败还可以归咎于推出时间太晚失去了抢占市场的黄金时期，那么GAMECUBE在这次主机大战中仍旧排名末尾则已经很说不过去了。不知是山内爷爷"游戏性第一"的论调真的已经过时还是在这个无论做什么都在追求"快餐化"的社会人们真的已经无法静下心来好好游戏，总之，任天堂在主机大战中的地位已经越来越低了。不过，这并不会妨碍我们去用心体会GC上任氏标准的轻松、简洁、愉快的游戏风格。

不像PS2与XBOX的多功能，GC秉承了任天堂一贯的"游戏就是游戏"的单纯理念，只是作为一款标准的"游戏机"而登场。因此其价格上自然占有很大的优势，是三大主机中最便宜的一款。和XBOX一样，GC的版本也很好区分，在我国能买到的基本上是美版与日版。由于日版大多捆绑了可以在GC上玩GBA游戏的GBP，因此其在价格上就会比美版的要贵上四百大洋左右。当然，不少朋友应该还记得松下曾推出过兼容GC游戏以及DVD影碟的"Q"吧，不过可惜这个型号已经停产了，有收藏癖的玩家可以考虑入手，普通的玩家就不用在这上面浪费时间了。不过无论是日版还是美版，都得再另接电源。

## 精致的外形



←GCQ是有着多媒体影音功能的主机，由松下出品。

除了手柄与专用电源之外，GC甚至没有AV线（同捆GBP的GC自然还有GBP一个），大家在购机时还需另置一根AV线。不过由于其与SFC以及N64上的AV线是通用的，所以有的话就又可以省掉一点银子了。

日版的GC只对应日版的游戏，美版的GC也同样只对应美版的游戏。好在我国JS们将DIY的精神发扬光大造福玩家，美版的GC已经可以改造成美日游戏通吃了，日版亦然。

## 体验满分游戏的机会，绝不能错过

塞尔达传说系列在GC上发售的第一作，特典还附赠N64上的满分游戏时之笛，非常超值。而本作的绝高素质赢得了本系列第二个满分游戏的最高荣誉。卡通渲染的效果也是非常之棒，山内爷爷"游戏性"第一的理论再一次得到了充分的证实！GC玩家必备！！



## GC正确开关机方法

◆**开机：**打开机盖，放入游戏碟，关闭机盖，按POWER键就可以开始游戏了。

◆**关机：**如果是游戏当中首先需要RESET后回到标题画面再打开机盖；如果是处于游戏画面初期，也就是处于非正式执行游戏和非SAVE状态下则可以直接打开机盖，取出游戏碟，关POWER键，关盖即可。

## 手柄的原组装分辨

正所谓"哪里有手臂的地方哪里就有组装"，要想区分原组装的GC手柄还是需要一定技巧的：原装手柄的C键黄色非常鲜明圆滑，L与R键弹性很好，Z键声音与其他按键的声音有较明显的区别，螺丝为"三叉"型等等。



GC手柄无论是外观还是功能上都流露着创意！

## 在GC上玩GBA游戏



想要实现这一功能的话需要玩家同时拥有GC与GBP（GAMEBOY PLAYER）。将GC放在GBP之上，接上接头，将GBA的游戏卡带插在GBP上即可在电视上玩GBA上的游戏了，并且可以通过GC的手柄来控制游戏。目前单独的GBP价格大概在360元左右。

←想要GBP的玩家买日版套装更加合适。

## GC专用游戏光碟

GC使用的是特制的8CM的DVD游戏光碟，容量为每张盘最大2.1GB。由于采用了特殊的防盗版技术，至今为止仍然没有人能破解得了，而自GC问世以来就一直流传着的"GC的D版游戏终于出啦"这句话似乎已成了MISSION IMPOSSIBLE。在这里说句题外话，如果GC光碟真被破解了使得D成为可能，不知道其在我国的普及量会发生多大的变化呢？而且，GC只对应这种专门的DVD碟，即使同是8CM的CD盘都一概视而不见。



↑随主机首发的《路易与鬼屋》。

## GC也可以上网对战哦！

虽然GC的上网游戏功能这一块一直很少提及，不过那只是因为所对应的游戏太少的缘故，并不是指它没有这一功能。和PS2一样，在GC网络游戏的设置中也需要在日本登记注册用户ID，而且如果玩家是用电话线上网的话还需要购买专门的"小猫"；使用ADSL宽带上网的玩家则可购买"ADSL BBA"，与前者一样，价格大约都在三百元左右。目前，GC上主要的网络游戏也就是梦幻之星ONLINE而已。

## GC其他周边

### 分量与S线



与PS2以及一样，GC也可以通过分量或是S线来提升画面质量，不过不像XBOX能够对应最高1080i的画面输出，GC最高只能对应720p，不过这总比PS2上可怜的480i好了不少。

### 记忆卡



和PS2一样，GC上游戏的记录也需要使用记忆卡。最初发售的GC记忆卡只有59格，远不能适应存储需要。之后任天堂发售了251格的记忆卡，这也是我国市面上通用的记忆卡。GC上的记忆卡目前还没有组装货。

### GC上的专用赛车游戏方向盘



这是GC上由罗技特制的专用赛车游戏方向盘SPEED FORCE。其对应的赛车游戏主要有"F-ZERO GX"、"马里奥赛车"以及"GT CUBE"等作品，手感也是相当的不错，价格现在大概在500元左右，不过在国内较难买到。

# GBA/SP购机篇

掌机中的王者





今年E3展上，索尼PSP与任氏NDS的正式亮相标志着一场新的掌机大战即将爆发，尽管双方纷纷表示市场定位不同不会发生正面冲突，不过明眼人都能看出来两者之间的大战已经是一触即发。好在鹬蚌相争渔翁得利，厂商之间的竞争最终获利的是我们消费者。现在我们先别去费神研究下一代的掌机之战，对我国玩家而言，目前最实惠和现实的主机仍然是任天堂的GBA/SP。

现在市面上最流行的掌机自然非GBASP莫属，小巧时尚的外形再加上丰富的软件支持，使得它已经成为购买掌机的首选。虽然SP也有众多的地区版本，不过在我国市面上常见的还是以美版与日版为主。性能上来讲两者并无什么差异，价格上美版则要比日版便宜上那么一点点：大概也就是一、二十块钱左右吧。另外，SP还发行过众多限定版以及游戏同捆版，由于数量众多，这里就不再一一介绍；价格上而言，大致在一千至一千一左右（包括任天堂后来推出的"大众"版FC色SP，真正限定发售的FC二十周年纪念版SP一般玩家还是不要奢望了）。购买SP时注意看看后面的那颗螺丝，有没有被拧过的痕迹，如果拧过，会露出铁螺丝表层内部没有被空气中的氧氧化的铁，颜色比较亮；如果有上述的现象则说什么也不能要，不然买到的机器里面是一块国产的动力。另外还要检查是否配有说明书，说明书背后的生产序列号是否与机器上的相同，还要检查机器正面nintendo字样上面的贴膜是否还在。



↑玛娜绿的新约圣剑传说限定版。

当然，除了SP，GBA也是一大选择。毕竟在我国玩家而言，即使只是GBA也都得是狂啃N久方便面后的奢侈品了。没有必要为了一个翻盖和锂电而多花上几百大洋，至于GBA屏幕较暗的问题嘛——难道夏天的太阳光还不够强吗？(笑)不过购买GBA比较让人头疼的一点就是翻新机的问题，由于GBA发售时间比较早，现在又是以SP为主流机种，要想买到全新的GBA是比较困难的。JS们往往会将二手机换个外壳再当全新机卖给玩家。因此，想要购买GBA的朋友，除非你确定自己和JS熟到不会被黑的地步，否则北斗倒是建议大家干脆直接买二手机得了（不负责任的说法-_-b）。因为反正很难买到全新机器，为何还要提心吊胆的提防自己的机子是否翻新以及若干辛苦银子白花了呢？GBA非常耐用，即使是二手机也不会在使用上有什么障碍。当然在购买时需要仔细试试各个按键是否灵敏，弹性怎样，液晶屏幕是否划伤过多（一般总是会有一些的，只要不是太多太重即可自己看着舒服即可）以及各接口是否良好等。二手机大家可以去游戏店直接问BOSS，一般游戏店都是有货的；或者是看有没有玩家想要转让——在学校的朋友，尤其是大学生朋友多可以通过后者得到。



SP会随主机赠送一个原装充电包，GBA的则是厂商附赠的两节干电池——有的黑心BOSS会克扣掉这两节电池，大家在鄙视他们的同时千万不要忘了要到手——就是不让你们得逞:)。

## SP如何充电

由于SP采用的是锂电，所以大家在头三次需要每次连续充电十小时，之后每次按正常时间充电即可；另外，每次尽量把电池用完，即主机指示灯变为红色之后再过十分钟最好。

## SP主机后面的标记与地区版本的对应关系

日版是以XJH开头；美版是以XU开头；亚版是以XAH开头；欧版是以XEH或XEF开头。

## SP的电池问题

有不少读者总是把SP翻新电池与翻新SP的问题搞混。这里北斗特别说明一点：SP目前没有什么翻新机，通常要注意的是电池的翻新问题。组装电池的鉴别方法主要如下：一般组装电池做工比较粗糙；没有编码或者是在"GAME BOY ADVANCE SP"前多印了一个"FOR"——也不知是有意还是无意；如果在电池上印有DRAGEN字样，并且容量为700mAh，那么是组装货；如果牌子是FAMER且包装有自己的特色，那么是组装。不过最近听说D商们又学精了，能够将组装电池做到与原电几乎一摸一样，这个鉴别方法以及未必完全适用了（也许D商也是"电软"的忠实读者？）；另外JS们也学得更精——他们发现，翻新电池比组装电池要赚得多，于是纷纷"自己动手，丰衣足食"（笑）。还好，由于"原料"不多，所以翻新SP电池的现象还是比较少的。

日版电池





↑亚版SP原装电池有两种颜色。

## 关于GBA换屏幕的问题

由于GBA没有外壳，平常揣在身上磕磕碰碰是难免的，即使液晶屏再皮实也难免会给划花。大家可以考虑给主机买一个皮套加以防护。有的朋友想要换屏幕，这里有两种选择：一是任天堂正式授权的原装屏，一是组装屏幕。原装屏的安装比较简单，不过价钱相当不菲，接近两百大洋；而组装的安装起来就比较麻烦，一不小心就可能让液晶部分花掉，那就可是彻底地玩完了，价格虽然便宜，几十块钱就能搞定，不过还是不推荐没有一定动手能力的玩家购买——其实，北斗个人认为，换屏幕其实都是没必要的。

## SP的掉色现象

不少读者纷纷反映自己的SP在使用一段时间之后外壳出现掉色现象。其实这也是难免的事情，大家在日常使用时尽量注意一下即可，掉色多少是会有一点的——除非你买回来不玩放家里供着。为了尽量避免掉色，最好买一个包，另外手上出汗比较多的朋友，记得要多擦一擦。

## 掌机上的主流烧录卡

### XG2/TURBO



XG2 TURBO最新版内置了16M的SMS功能。XG2推荐购买256M的，要想追求更高享受的话则建议购买512M的XG2 TURBO。

### EZ2



EZ2一直在完善其新的功能，最近最值得大家关注的就是1G容量的卡带在国内发售了。EZ2也是大家购买烧录卡的强力推荐品牌之一。

### GBALINK



相较于功能强大的前两者，GBA LINK的功能要弱上不少，却是非常的价廉物美，是口袋里银子有限的"贫民"级烧录卡玩家的最佳装备。

### EZFA



新包装

新产品中并无太大的创新，属于比较中规中矩的一款烧录卡。

### EWIN



今年3月份左右推出的新产品，支持随意删除ROM文件，特色非常鲜明，潜力不小。

# 主机购买、使用、修理常见问题集锦

## PS2主机是怎样区分DVD区码的？

DVD在最初的制定标准的时候就包含了区码的限制，无论是DVD电影光盘还是家庭影院中的DVD播放软件都必须内置区码限定。DVD行业将世界分为六个区，以下是具体的对应关系——1区：美国，加拿大；2区：日本，欧洲，南非，中东（包括埃及）；3区：东南亚，东亚（包括香港）；4区：澳大利亚，新西兰，太平洋岛屿，美国中部，墨西哥，南美，加勒比海；5区：东欧（前苏联），印度，非洲，朝鲜，蒙古；6区：中国；7区：保留；8区：特殊的国际区域（飞机，轮船等）。

## 给PS2加装芯片之后如何用PS2看DVD？

PS2在加装芯片之后如果要看DVD电影或是玩儿PS1游戏的话必须按照特定的步骤才行，具体如下：开机->打开仓门->放入光盘->收回仓门->按住RESET键关机！（红灯）->再按住RESET键开机（按住不放）->屏幕出现画面后即可放开RESET键，过程在3～5秒左右（不是游戏画面和电影画面）。看DVD电影和玩PS1游戏的操作完全相同。

## PS2是39000或39001，但是DVD碟有的能够读有的却不能读，这是为什么？而且读不出来的时候，电视一片黑屏，并显示一排字，好像说是TV连接有错还是什么的。

出现上述的情况是因为播不出的那些碟是PAL制的，而39000日版或者39001美版是NTSC制的，所以不能对应PAL制。5万系列出现此类问题理由同上。

## 为什么游戏就可以PAL与NTSC通吃，但是DVD电影就不行呢？

这是因为用PS2玩游戏跟看DVD电影有很大的区别：游戏本身就是软件，它是在PS2上面运行并且决定了一切。而电影碟本身不是软件，只有PS2内置的DVD播放程序才是当时运行的软件，由于该播放程序只能播放NTSC制的，所以即使加装了芯片也无法看不同制式的电影。所以才会出现如上的情况。不过06系列港版的机子就可P、N通吃。另外，其实并不推荐大家用PS2看DVD，这样太损光头；再说DVD-ROM也不贵，还是让PS2干它的本职比较好。

## 听说用PS2玩PS游戏时可以利用补间功能提升画面质量，那么具体该如何打开呢？

打开补间功能的具体步骤为不放入碟片开机进入系统画面，按三角键进行设置。不过由于关机后设置无法保存，而加装芯片后玩PS需要先关机，因此改了之后实际上已失去了该功能。

## 什么叫DVD±R/RW？

这里指的DVD±R/RW是DVD-R、DVD+R、DVD-RW及DVD+RW这几种不同规格的DVD刻录碟的简称，其中DVD±R指的是一次性写入（刻录）的刻录碟，DVD±RW指的是可以重复擦写的刻录碟。

## 玩PS2时怎样才能开启逐行扫描的游戏？例如：刀魂2、铁拳4等游戏。

步骤：开机后放盘，然后按住△键和X键即可。这样游戏启动的时候就会有提示说使用了逐行模式，当然你的电视必须支持，而且只有是在使用分量的情况下才可以打开 。

## 为什么PS2不能读DVD或者是CD？

一般是因为光头二极管烧了所致，需要更换光头二极管，价格大概在100元左右。

## 一般光头的使用寿命在多长时间？需要到什么时候才需要清洁光头？

答：PS2经过几个月的使用后总是会出现一些大大小小的故障。在这些故障中，绝大部分都是由于光头灰尘过多所致。通过清洁光头就可以解决大部分读盘不利的问题——尤其是对于新机器。PS2光头激光二极管的寿命一般在5000小时左右，所以光头老化的故障其实是很少的。如果经常读不出游戏碟的话，那就是到了需要清洁光头的时候了。

## 玩CD游戏是不是会损伤光头？

由于CD的数据密度要远远低于DVD，用DVD光驱读CD，可以说是杀鸡用牛刀，不但不会损害光驱，甚至还可以认为能起到一点保护作用。不过上面说的可是质量好的CD盘，如果是劣质CD盘的话，是绝对会伤光头的。

## 为什么我的PS2连上电视后画面是黑白的，还不停的跳动？这是怎么回事？

出现这种情况那很可能是因为你用的电视型号太老，不对应双制，而你的PS2又正好制式上与电视不一样。要解决这个问题方法之一就是买一个制转，如果有PS上的制转也行，因为两者是通用的，不过这样会使画面质量有所降低；另外一个方法就是买一台新电视，现在的彩电都对应双制了，而且价格也很便宜。

## 为什么我的PS2手柄不震动呢？

一般有以下四种情况：①如果使用的是PS2组装手柄，那么很可能是组柄摄电过量，烧毁了震动芯片；②如果使用的是PS2原装手柄，首先得确认震动选项是打开的——虽然这是一个简单到幼稚的问题，不过还真有不少此类案例；③如果是在使用过PS2组装光线枪后没了震动，那不用说，罪魁祸首就是组装光枪，这类情况也不少；④可能的话还是尽量不要带电插拔手柄，虽然由此引发的接口失灵概率很小，不过说不定哪天就正好给你碰上了。如果是这样，那么赶快去买彩票，或许会中个头奖（笑）。

## 我的PS2光驱托仓总是出仓后又自动回仓，或回仓后自动出仓，甚至于不出仓。这都是为什么？

①如果使用的PS2是加了芯片的，那么很可能是在那个时候损伤了进出托盘的齿轮，导致齿轮之间的紧密吻合被破坏；②如果是原装PS2并且完全没有被拆开过，则很可能是平常在PS2托盘出仓时碰过托盘，使得托盘在外力作用下回仓，从而导致PS2托盘齿轮变形，出现故障；③个别PS2在加装芯片时存在虚焊或接触不良，由于PS2内的线都非常细，受到一点损伤就会留有后遗症，线接触不良直接导致出仓无反应。

## 为什么我的PS2经常在玩了一段时间之后就会自动关机？

一般为如下两个原因：一是你那的电压不太稳，电压过低，加装一个稳压器就好了，家里的其他电器也能跟着"沾光"了；二是使用的电源功率不够，最好换个大功率的变压器。这一点在前面已经特地说过了，电源部分的预算绝对不能抠。

## PS2的配件都是通用的吗？

这个请放心，PS2上的配件都是可以通用的。不过内置式硬盘不对应机型过老的1万型以及1万5千型，这两个型号的PS2主机要想安装硬盘的话则需要购买专门的外置式硬盘。

## 现在流行的金手指都是怎么分类的？

市场上流行的金手指主要分为有卡的和无卡的两种。有卡的金手指价格比较贵，不过其兼容性比较好，其中以AR2为代表；无卡金手指则多是从网上直接下载软件刻到盘上，使用时将盘放入即可，由于其发展的较晚，故兼容性比较差一些。不过由于其价格便宜（一张光盘的成本费而已）所以在我国比较流行，其中以XPLODER为代表。

## 我用电池玩儿GBA，可是这样下去好贵啊，怎么办啊？

呵呵，光用南孚顶的话谁也撑不住啊。最好的解决办法就是买一对充电电池和充电器，这样才是最经济最有效的办法。国产的GP超霸就很不错，容量大价钱也公道。当然最好是买两对充电电池，这样就可以连续作战了——当然，这里北斗可不是鼓励大家过度游戏啊。

## 我的GBA后面电池盖的弹簧扣断了，不能盖了怎么办？

这是比较古老的问题了，也是常见现象。解决办法非常简单：只要拿纸按那个长与宽叠一下，最后用透明胶粘稳即可如正常般使用了——这是北斗自己的土办法，虽然简单，却很实用。

## 如何让XBOX播放DVD影片？

使用遥控器的情况下：不加芯片的话，直接通过微软菜单界面播放，但是只能播放与遥控器区码相同的、无区码的或者全区码的DVD影片；已加芯片的话，回到微软菜单使用遥控器播放。另外，可以下载一个补丁程序，在PC上为微软菜单界面程序xboxdash.xbe（有些用户重命名为其他）打上补丁，然后传输到XBOX的硬盘上，就可以全区播放DVD影片。不使用遥控器的情况下：需要加装芯片，并且安装DVD-X 2.0软件，这样就可以播放全部区码的DVD影片。另外还可以安装 XBMP（Xbox Media Player）软件，支持遥控器播放、支持手柄播放。

# 次世代传媒 VGAME.cn

# 次世代商城 两款热门商品暑期限时半价促销!

## 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034，2046，3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部  
  邮编：100011　邮购电话：010-64472177

**每张汇单邮费一律10元！**



原价49元
半价24.5元

从即日起至2004年8月31日(以邮戳日期为准)，次世代商城特别为读者准备了二款特价周边商品进行半价促销，一款是钢之炼金术师钥匙挂饰七件组，另一款是网球王子手机挂饰五件组。机会难得，不要错过！9月1日起这二款商品即恢复原价。

原价59元
半价29.5元



## 圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

**超级记忆棒第二代(月光宝盒)**
编号：1258　特价：68元




●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

**GBA 4MB超级记忆棒**
编号：1056　价格：49元




●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

**迷你PS-PC手柄转换器V代**
编号：1012　价格：49元




●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

**PS转XBOX震动转换器二代**
编号：1023　价格：39元




●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

**GBA-SP AV立体声接收器**
编号：1236　特价：199元




●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

**智能电子分插**
编号：1225　价格：65元




●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

**PS2 16MB扩充记忆卡**
编号：1067　价格：79元




●通过原装卡扩充后可达3倍原装卡容量。

**PS(2)-PC双手柄震动转换器**
编号：1034　价格：49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

**SP 1400毫安超能锂电池**
编号：1247　价格：89元




●是原装电池两倍以上容量

**SP外置电池盒(充电器)**
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

**SP音箱＋风扇**
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

**PS转XBOX震动转换器二代**
编号：1023　价格：39元




●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

**PS2专业级五头分量线**
编号：1179　价格：65元




●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

**PS2第二代中文金手指**
编号：1102　价格：49元




●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

**GBA(SP)第二代中文金手指**
编号：1113　价格：79元




●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

**GBASP耳机转换线**
编号：1180　价格：19元




●做工精细●可接上更高级耳机

**PS2专用DVD遥控器二代**
编号：1045　价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

**GBA三小时电池包连变压器**
编号：1146　价格：29元




●为GBA提供强大电力保证

**GBASP耳机**
编号：1214　价格：19元



●SP专用接口，立体声

**GBA豪华尼龙手提包**
编号：2013　价格：16元



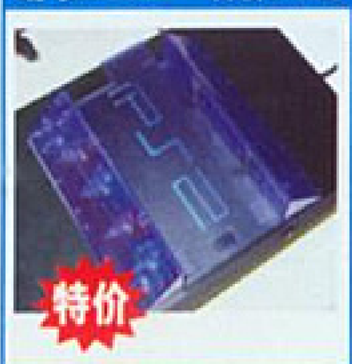
**GBASP便携包**
编号：2024　价格：25元



**SP防划防震套**
编号：2057　价格：19元




**PS2垂直座**
编号：2068　特价：15元




## 热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

**最终幻想X-2光碟簿**
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

**最终幻想X-2笔记本**
编号：3047　价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

**最终幻想X-2打火机**
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华，全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

**超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具**
编号：5016　价格：36元



●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

**多罗毛绒玩具**
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

# 特价促销活动火热进行中!(注:特价商品VIP会员不享受另外优惠)

**钢之炼金术师钥匙挂饰七件组**
编号:4453 半价:29.5元 原价:59元
半价
●钢之炼金术师热门人物大集结,出品产品,做工精细

**钢之炼金术师金属手机挂饰**
编号:4374 特价:19元
●出口产品,全金属炼制,总长约9CM,做工一流
特价

**犬夜叉手机挂饰四件组**
编号:4329 价格:39元
特别推荐
●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙,陪伴你的手机左右

**哈罗金属胸针**
编号:4385 价格:24元
●全金属打造的多色闪亮哈罗,直径约2.2CM,附精美胸针扣
特别推荐

**哈罗香味手机座(红色)**
编号:4341 价格:25元
●高约9CM,带香味,造型可爱
不含手机哟!
特别推荐

**哈罗香味手机座(绿色)**
编号:4352 价格:25元
●高约9CM,带香味,造型可爱
不含手机哟!
特别推荐

**全职猎人手机挂饰五件组**
编号:4026 价格:24元
●猎人主要角色:小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

**猎人玩偶五件组**
编号:4408 价格:39元
●塑胶材质,高约8CM,头部可动

**任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组**
编号:4396 市场价:80元 特价:48元
特价
●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣,细节逼真完美令人爱不释手,掌机迷收藏佳品。

**人形电脑天使心钥匙扣7件组**
编号:4330 价格:49元
特别推荐
●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型,人物高约4CM

**棋魂角色手机挂饰四件组**
编号:4037 价格:19元
●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男,人物高约5cm

**樱大战闹钟**
编号:3036 价格:55元
●独有机械式响铃清脆悦耳,仅用一节五号电池,樱迷必备
新款上市

**小叮当存钱罐**
编号:4172 价格:15元
●高约13cm,可存取硬币
我要铜锣烧!

**小叮当玩偶六件组**
编号:4442 特价:29元
●小叮当的各种超可爱造型,高约6cm
特价

**龙珠Q版人物水晶座珠第二代十件组**
编号:4420 价格:45元
特别推荐
●塑胶材质,平均高约6cm
超卡瓦依,第二代登场!

**名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款**
●高约13cm,头部可动
每款价格:25元
编号:4138 编号:4149 编号:4150 编号:4161

**火影忍者钥匙挂饰六件组**
编号:4431 特价:29元
特价
●每位角色都带有自己心爱的道具和宠物,平均高约6cm

**火影忍者手机挂饰七件组**
编号:4273 价格:35元
特别推荐
●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐,魅力角色随身走

**海贼王Q版玩偶A、B、C款**
●高约13cm,头部可动
每款价格:25元
编号:4105 编号:4116 编号:4127
路飞 桑吉 索罗

**头文字D驾舱手机座**
编号:4206 价格:19元
●高约13cm,银灰色可放手机及其它小物品

**头文字D轮胎手机座**
编号:4217 价格:19元
●高约9cm,可放手机或当笔筒使用
不含手机哟!

**头文字D巨酷烟灰缸**
编号:4419 价格:39元
●超大尺寸,直径约17CM,厚约5CM,是实用品更是艺术品

**美少女战士超大挂饰六件组**
编号:4251 价格:48元
●美少女战士主要角色大集合:月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮,高约10cm

**网球王子手机挂饰五件组**
编号:4284 半价:24.5元 原价:49元
半价
●出口产品,做工精致,网球拍和人偶可分离,一物两用

**魔女宅急便手机挂饰两件组**
编号:4183 价格:19元
黑猫吉吉和它的情人!
●出口日本原版,做工精巧

**阿童木手机挂饰三件组**
编号:4239 价格:29元
阿童木两款,小兰一款!
●出口日本原版,做工精巧

**龙猫BUS场景相架**
编号:4071 特价:99元
特价
●出口日本原版●附2004年历,高约18cm,透明相框可换相片

**千与千寻万年历**
编号:4307
特别推荐
市场价:160元
特价:99元
●千寻的魔幻世界真实再现,无脸男与汤婆婆怒眼相瞪!饶有趣味的万年历时计,出口日本原版,精致做工让你爱不释手!
●高约10cm
特价限量抢购中!

**名侦探柯南可动玩偶**
编号:4262
特别推荐
市场价:210元
特价:149元
●日本ROMANDO浪漫堂出品,柯南全身关节可动,高约17cm,外衣还能脱下来,内穿背带裤,另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板,是不可多得的柯南收藏精品。



同人の天国

# 浅谈『幻想水浒传』的同人文化

幻想水浒传系列在日本以及中国都是拥有一定玩家群的大作系列，论热卖度和人气度远不及FF、DQ、传说等，但也仍然抓住了相当一部分FANS的心。在幻水FANS群体里女性玩家占了相当大的比例（本人在自己的幻水论坛里做了个小小的调查，结果显示经常逛论坛的玩家有57%是女性，当然也不排除有人女装的可能性，但是这个数字在一个纯粹的游戏论坛里是非常少见的），相信在这一点上很多大作都遥不可及吧，这一方面是由于幻水各代的系统和操作都非常简单，适合于女性玩家上手，但是更重要的当属幻水甚为发达的同人文化。

同人这个词，可以概括为3个方面：①同人小说、随想；②同人绘图、漫画；③COSPLAY。这一切来源于优秀的游戏剧本和个性丰富的人物设定，幻想水浒传每一代多达上百的游戏人物开创了RPG领域的一个吉尼斯，而各人物之间个性鲜明对比强烈毫无雷同也是幻水之所以被很多玩家赞赏的成功之处。其中不少设计得非常成功的角色，更是被同人爱好者们搬上案板制作成了数不清的优秀同人作品。这些人物具体有哪些呢？他们又有什么值得咀嚼的东西呢？

## 孤独的死神——幻水1主角

幻水1主角(以下简称1主)是个悲剧人物，虽然他直到2代战争结束后也一直平静地活着，但我们只能理解为这是真之纹章所赋予的不老不死效果，自从泰德临死前把自己右手上的神秘纹章转宿到1主右手上后，1主就背负上了这沉重且哀伤的命运。(这么看似乎泰德有陷害1主的嫌疑…… — — b)

27真之纹章之一噬魂之纹章，司掌生死的纹章，有着强烈的诅咒，持有者必定会失去周围的亲人和朋友。1主在得到真之纹章之力而统帅整个解放军并拥有永恒的生命时，也失去了3个最亲近的人：从小的玩伴泰德，自己的侍从和挚友格雷米欧，以及父亲迪奥。一切都是真之纹章所安排的命运，泰德被皇室的人逼迫交出真之纹章并坦白其家乡纹章之村的秘密，被折磨致死；格雷米欧致死追随着自己的主人，最后用自己的生命换取了主人的生还；代表赤月帝国皇室的父亲和代表解放军的儿子之间的殊死搏斗最终以儿子手刃父亲告终……1主注定会孤独地活下去，这是他右手上的纹章所立定的契约。在解放战争结束后，看透世事的1主毅然决定转让出手中的新帝王宝座，归隐山林，在所有人眼里，他是一位救世主，一位英雄，但是在他的内心中，他只不过是一个没有家、没有亲人、没有朋友的孤儿，背负着所有人的期望的孤儿。这一切的一切，都发生在这样一个不满20岁的少年身上。1主的人生是辉煌的，他出生于将门之后，却脱离赤月帝国加入了反对帝皇巴鲁巴罗萨的解放军阵营，并逐步坐上最高领袖的座位，统领解放军与赤月帝国展开了持久的征战，最终消灭了帝王巴鲁巴罗萨，推翻了赤月帝国旧政权，建立新的多兰共和国体制；同时，1主的一生也是悲惨的，并将永远孤独地活下去，直到真之纹章从这个世界上彻底消亡。



由于噬魂之纹章的定义和魔法效果，1主的身份似乎就与死神挂上了钩，同人爱好者们下手的关键词也不外乎“孤独”、“死神”之类。同样是主角，1主的魅力远高于2主，虽然都是不会说话的哑巴，所有言语都以选项形式由玩家决定，游戏中也没有任何的心理描写，但是1主孤独的凄惨的身世似乎比2主的3人情感更加动人，2代的主角、那那美、乔伊3人里无论那那美和乔伊都很悲惨，惟独2主是最不怎么惨的一位了(为啥越惨就越有人缘？不清楚，这世道就这样……)，另外代表制裁的噬魂之纹章比代表维护的辉盾之纹章也更加吸引人。幻水1里没有所谓的女主角，同人女们就大力开发1主和格雷米欧俩人之间的BL文学，着实令人寒一个，不过直到2代上市后，由于Double Leader攻击的出现，1主和2主之间的子虚乌有也被拎出来大加渲染，我们不得不佩服同人女的力量m(_ _)m。



### 附自创幽默一则：

［惊异的礼物］

1主：Hi！
2主：是彷样啊！
1主：怎么样？最近安好？
2主：非常好呢，彷在多兰共和国还好吗？
1主：嗯，还不错。上次我和你说的事你考虑好了吗？
2主：……怎么说呢……我觉得我还是不能放弃领导的职位而下野……
1主：果然你还是放不下啊，你看我，无事一身轻松。
2主：现在和海兰德帝国的战斗还远没有结束，虽然我什么都不懂，但是我认为起义军需要我来领导，修也是这么说的…………
1主：唔……不说这个了。今天我带了点礼物来哦。
2主：哗，礼物？？
1主：这可是我们多兰共和国的土特产。

2主：（特产～ ˇoˇ 谁都知道多兰共和国首都卖的都是些什么，大地之封印球、流水之封印球、疾风腕轮…………我发了！）
1主：虽然是很不起眼的东西，但是我觉得当作礼物比较不错……
2主：你太谦虚了！坊样的东西必定是极品ˇ！
1主：呵呵，多谢夸奖……喏，就是这个。
2主：哈……
1主：神行法之封印球。
2主：……啥？……

## 天真的傻大姐——那那美

从小被幻水2主角（以下简称2主）的父亲玄客收养，作为2主的义姐，虽然互相没有血缘关系，却时时刻刻都待主角如亲生弟弟一样倍加呵护的大姐头，那那美是一位傻里傻气做事鲁莽爱闯祸但却不失那份天真可爱好奇的好姐姐。

与2主以及乔伊一起长大，那那美虽然和主角没有任何暧昧关系，但也坐上了幻水2女主角的位置。她的特征就是一个“傻”字，这一点从她那常年开怀的笑脸，和她贯穿游戏始终的言语和行动，甚至从她那暴笑的必杀技名“花鸟风月百花缭乱龙虎万岁拳”都可以看出来，似乎她一点都没有当姐姐的样子，只是一个啥都不懂的小妹妹，甚至她和2主还常常会非常自然地同睡一个被窝。但是，从那那美对2主无时无刻的呵护关爱，从那那美深夜里对主角说出的内心话，从那那美背着昏迷的主角徒步于荒野的那一幕，都能体会出那那美这位傻女孩的母性和成熟。她对乔伊的感情似乎比对2主更深，但是自从乔伊叛变以后，她就一直伴随在2主身边，成天到晚跟着自己的弟弟。她一直不希望弟弟做同盟军的首领，知道自己的弟弟只



是一个孩子，首领对于他来说太过沉重。在丹特市市长家中的那一夜，那那美终于向主角道出了自己一直想说的话：她已经厌烦了战争，她最亲的2位弟弟分别是战争双方的首领，战争继续发展下去必然会伤害到其中一人，这个领袖完全可以由别人来当，她俩即使隐居山林靠打猎也能快乐地活下去……当她看见弟弟的决心和回答后，哭着将脸背了过去……许久后转过来给弟弟一个鬼脸：“刚才是在说笑呢，别当真，你不会是当真了吧？”

在骑士团宫殿深处，当2主抱着中箭奄奄一息的那那美时，那那美让2主再叫她一声姐姐…………在BEST ENDING的末尾，那那美在病床上对军师说的话：“我把弟弟借给你们，但是，当战争结束后，请让他回去，我不希望战争结束后他没有家……我在家里等着他回来…………”那那美，就是这样的一位好姐姐。

PC中文版幻水2里，那那美的名字被翻译为七美，虽然“ナナ”也有“7”的意思，但是这种不负责任的人名翻译仍然是非常恶心的，中文版的制作人员很显然根本没有接触过北欧女神这个游戏，不知道海蓝的巫女那那美的名字是怎么写的。

## 附自创幽默两则：

［究极料理］

海瑶：中华料理最高技艺——龙腾摆尾！！
2主：海师傅，忙得不亦乐乎啊？
海瑶：哈哈，是小主子和小妹子啊，欢迎欢迎！
2主：……请别这么叫我……………………………
那那美：中国人管可爱的女孩子叫小妹子吗……？
海瑶：来来来，这里坐，我烧几个好菜请您。
2主：不不不，不打搅你做生意了，我来是想问一下，那几种新的料理都做好了吗？
海瑶：什么料理？
2主：汗……就是HP80回复+怒50%、HP60回复+沉默回复、HP200回复+暗黑回复、HP500回复+觉醒40%、HP全回复+全异常回复、战斗不能完全复活这几种料理啊，上次去丹特市矿坑里都吃完了……
海瑶：您瞧我这记性！待会就给您送去！对了请事先和您的守卫说一下，免得又像上次那样不让我进去。
2主：一定……
海瑶：对了，上次您和我说的那套究级料理，我忘了怎么做了，您再告诉我一次好吗？
2主：……啊……什么……我不知道啊……
海瑶：您瞧您怎么也贵人多忘事了，就是您说的，那个千万不要自己吃，扔出去给敌人吃，立即就能令敌全灭的最终料理啊。
2主：汗……没……我什么都不知道……可能……你记错了，呵呵！
海瑶：我还没老糊涂到这个地步呢，您不是说让我去和小妹子学学吗？还说要制作这一套料理一定得向小妹子讨教来着。
那那美：－_－＃ 这是怎么回事……
2主：啊……不……不关我事……是海瑶他……是他……
那那美：花鸟风月百花缭乱龙虎万岁拳！！

---

［金斧银斧］

2主：那那美姐姐！只要你无事，我什么都愿意做！不要离开我！
2主抱着失去知觉的那那美痛哭流涕。蕾格娜特从天而降。
蕾格娜特：迷失的少年，请回答我，你想要金的那那美，还是银的那那美？
2主：不，我只要普通的那那美……一直以来和我在一起的那那美……那个从小就对我最严格，但是也最关怀我的那那美姐姐……T T
蕾格娜特：很好，你是一个诚实善良的孩子，你真心地想让你的姐姐回到身边。那么，我就给你金的那那美和银的那那美各一个。
2主：（－ㅠ－＃＃）

## 野心、友谊、爱情并存的悲剧——乔伊



作为幻水系列人气最高的角色，乔伊代表了一个极富个性的侧面，塑造了一个崭新的反派形象。

乔伊自小和那那美、2主一起长大，3人就像亲姐弟一样青梅竹马三小无猜（狂汗……·ε·υ），之后和2主俩人离开家乡参加了少年兵团。乔伊对人生观的感悟和对未来的憧憬是与2主稍有些不同的，但是两人都非常珍惜彼此之间的友情，不愿意伤害到对方。游戏初期在天山崖上乔伊和主角分别在石壁上刻上记号，并将此作为将来的约束之地后双双跳下了



山崖：夕阳下的缪斯市城门外，一起等候乔伊归来的那那美对主角道出的一幕往事：“这件事情，乔伊不让我说的，还记得小时候你去森林迷路的那次吗？我和乔伊像现在这样在等你，虽然坚信最后你一定会平安回来，但是当时乔伊哭的非常伤心，是一直哭着等到你回来的。”这一切的一切，都可以看出，乔伊和2主之间深厚的友谊和互相之间的信赖。

初始之纹章，分为辉盾之纹章和黑刃之纹章2部分，代表维护和破坏，分别由2位命运引导者持有，2位持有者必须是最至深的朋友，但最后必定会骨肉分离同亲相争，直到一方亲手杀死另一方，令2枚纹章重新合并，最终持有者将得到不老不死的永恒生命，否则，每次使用纹章都会缩减2位持有者的寿命。乔伊继承了黑刃之纹章，同时他也看到了海兰德王国狂皇子鲁卡的强大，意识到这个世界也许并不需要什么同盟，这片大陆周围被他国围绕，随时都有可能被他国吞并，想要生存，必须拥有强大的力量，组成一个强大的王国，用力量来统治世界。于是，在那个刺杀都市同盟领袖阿娜贝尔的夜晚，乔伊离开了2主。

凭借着对战争与和平的独特诠释、优秀的智慧和领导才能，以及右手的强大纹章之力，乔伊让众人信服，一步步夺取鲁卡的地位。先是与鲁卡的妹妹吉尔公主相爱来逐步攀升，之后采用在自己的血里下毒的方法帮助鲁卡杀死了海兰德王国的国王阿卡雷斯·布莱德，后又令军师雷昂利用将俘虏列特利返还同盟军的机会交给同盟军密函，终于里应外合除掉了刚坐热国王宝座不久的鲁卡。成为了海兰德王国的最高统治者后，乔伊多次劝2主以及他的同盟军投降，但是，面对日益兴旺的同盟军阵营，乔伊显得越来越无奈且无力。不断地失去大将，一次又一次吃败仗，虽然有来自境外的哈鲁莫尼亚神圣宗教国这一深不可测的强大国度的援助，但“终究不是自己的祖国，又怎会拼命保护？”最终，在门之纹章入口侧持有者占星士蕾格娜特的引导下、因见解独特异类而被前解放军军师马休逐出师门的天才军师修的辅助下、在持有着与黑刃之纹章宿命对立的辉盾之纹章的2主的领导下，同盟军攻陷了海兰德王国皇都，完全消灭了乔伊一手巩固起来的政权，结束了旷日持久的统一战争。游戏末尾，在天山崖上的约束之地，乔伊倒在了2主面前：“为什么，为什么不出手？战斗还没有结束，我还在，就代表着以前的布莱德家族，杀了我才能了结一切…………我一直很羡慕你，你为何总是那么纯真善良，这正是我所缺少的，我渴望像你一样被众人爱戴……只有彻底的消灭布莱德家族，才能确保以后的和平，杀了太多人的我，没有理由再留在这个世上。我对不起被我杀害的生命，被我伤害的人……我们俩的纹章，现在可以合在一起了，如果单独使用纹章，它会夺去你的生命……我无论如何都将死去……所以……我将纹章力量和生命……同时交给你吧……这样两个纹章就能合二为一……”

乔伊在幻水系列里的人气和魅力是无人可及的，FANS眼里他的魅力甚至超越FF7的萨菲罗斯，他超绝美型的外表、深厚的野心和对战争独到的见解，以及他与2主亦敌亦友的感情迷倒了万千女性玩家，是同人女们最常涉及的题材。此外，他与那那美的似乎超越姐弟关系的朦胧感情，和他与妻子吉尔看似政治婚姻实则凄美的爱情，也是同人作品的最佳题材。可以说，宠络住绝大多数女性幻水玩家的，就是乔伊。

## 狂傲的末日英雄——鲁卡

就像1代的赤月帝国那样，2代里的反方势力就是海兰德王国，而在乔伊实现他的野心之前，叱咤风云的人物就是在幻水2中人气度仅次于乔伊的狂皇子鲁卡·布莱德。与乔伊的冷酷暗遂相比，鲁卡则是高傲狂暴，凶狠残虐，他从小就憎恨这个世界，一直在仇恨中长大，生性暴躁的他不能容忍没有战争的世界，他痛恨都市同盟，痛恨和平，痛恨与同盟军签订休战协定的父亲。于是，在游戏初期，他利用阴谋嫁祸来撕毁海兰德王国与都市同盟的休战协定，挑起了这场统一战争。鲁卡的侵略手段极其残忍，所到之处必杀光烧光（当然都市同盟的中心城缪斯市例外，那里可是海兰德在都市同盟领地内的重要军事基地），经鲁卡之手的所有城市村庄都会变成死亡之地，而缪斯市更成为了一座散发着兽之纹章气息的死城。

鲁卡非常憎恨自己的父亲阿卡雷斯·布莱德，他憎恨父亲的软弱妥协，在毒杀国王的那一刻，鲁卡看着躺在地上的父亲，愤怒地叫到：“我最看不惯的就是你，和你在一个天空下呼吸都觉得可耻！当年，母亲被杀死，你却没有任何反映，敌人杀过来，你却躲在王座下发抖，你算什么国王？！”当随后赶来的吉尔公主抱着父亲痛哭时，鲁卡仍然难解心头之恨：“他不是我们的父亲，他不值得你为他哭！”成为了国王的鲁卡，仍然坚持着他一贯的暴虐作风，对都市同盟和百姓的复仇越来越过火，使得他逐渐失去民心，连手下忠诚的将士也对其失去了信任。核心大将杰巴父子对同盟军的倒戈无疑使海兰德的实力遭到重创，随后大将希特、克罗刚、军师雷昂等先后转去暗地辅佐乔伊，算计鲁卡，最终在某次成功的圈套中，鲁卡对同盟军根据地倾巢而出的夜袭被彻底击破，鲁卡本人也在同盟军3批人马的车轮近战后彻底被击垮。当他仍然不甘心失败与2主提出单挑而最终败北的时候，身上插满箭的他在茫茫星空下仰天长笑：“看看你们这



些虚伪的人！我的一生，没有活在虚伪之中，看不惯就破坏，不顺眼的人就杀！我这一生过得太好了！”

与1代鲁格纳家族的霸王之纹章一样，布莱德家族世代相传着27真之纹章之一的兽之纹章，赋予持有者野兽般的狂暴力量，其真实力量随着吸取牺牲者魂魄的数量增加而不断解放，主要由狂皇子鲁卡·布莱德发挥其实力。可见，鲁卡的一生其实也是受纹章的驱使，他的人格，他的行为都是兽之纹章的体现，即使在游戏末尾由兽之纹章实体化变成的最终BOSS双头银狼，也依旧如已亡的鲁卡那般狂暴残虐。



鲁卡是同人笔下经久不衰的人物，如果说女孩都爱慕乔伊的话，那么男孩便都向往鲁卡那样的狂放不羁。他代表了野性派的美学、粗犷、暴力、强悍，在幻水2这个本质上并没有善恶之分只有征服与被征服的世界观里，鲁卡是真正的英雄。但是不知怎的，同人女们似乎特别喜欢大力宣扬他与乔伊之间的这这那那，按照2人的性格分别判为小攻和小受，再次对同人女的力量寒一个……
-_-,-

## 美丽的吸血鬼——谢拉

吸血鬼在任何游戏以及著作里给人的感觉都是冷酷、残忍、嗜血，或者是非常超绝美型的男性（参见恶魔城-月下夜想曲），但是女性吸血鬼相关的资料真的是少之又少，谢拉就是一个非常独特的女性角色。自从太阳历前375年她从苍月之村取走月之纹章后，其便被尊为吸血鬼的始祖，直到幻水2的统一战争期间，谢拉已足足活了有850年以上，比目前还未正式登场的依靠圆之纹章而不老不死的幻水幕后主手大神官西格撒克还要长寿！怪不得大家都亲切地称她为“谢拉婆婆”。



虽然活了这么久，但由于真之纹章的力量以及吸血鬼的长寿血统，谢拉仍然保持在17岁左右的银发少女的外表，楚楚动人但又个性冷漠，但是她自从继承了月之纹章后就再也不吸血了，靠纹章之力一直与世无争地生活着，也因此培养出了她非常好睡、整天倦乏无力一脸困相的有趣性格（和流川枫真的非常相像啊 ^-^b）。她非常不满意别人尤其是“狗熊”维克多对她“女人”、“少女”的称呼，在她的眼中，普通人类只不过比飞蛾的寿命长不了多少，他们的见识更是只能用短浅来形容。也正是如此，谢拉在同盟军阵营里总是表现得很古怪，睡觉时变成可爱的小白猫蝙蝠倒挂在根据地墓地的树上(卡瓦伊^^ ^o^)，明知道前面有危险却命令维克多带头上前去，偏偏对杰巴的儿子克拉乌斯这种迂腐奶油的男生感兴趣……谢拉被相当多的男性玩家所仰慕，其中也包括本人 *^-^*，她的人气似乎不逊于那那美、塞拉等主要女性人物。

从外传1中我们可以感受到谢拉在吸血鬼外表背后真正动人的一面，在那修与谢拉的那短短一个章节的邂逅里，让人深切体会到与吸血鬼的残忍冷酷所完全不同的温柔可人，并且，相对于她与那修短短一夜里的若隐若现的感情（听起来怎么这么 ……），她与吸血鬼雷因·贝涅哈格几百年前的爱情更加能够打动人。“那是我得到月之纹章之后很久的事，因为纹章的力量，我被周围的人疏远，独自一个人到深邃的森林中居住。那天我出门的时候闻到一股血腥味，沿着血的味道我找到了他。他当时身受重伤，只剩下一丝呼吸。当他知道他所保护的公主已经死去，而且自己也将不久于人世的时候，他开始用不甘的口气来诅咒这个世界。我被他那强烈的求生欲望所打动……更重要的是，他是我那么长时间以来见到的第一个人类。所以，我把自己的血给了他，令他也变成了我们的同族。”

深夜里礼拜堂屋顶上的死斗最终以谢拉抛弃以前的感情亲手戳穿雷因的心脏而告结束。就在那修和谢拉经历了一场致命磨难后的第2天清晨，谢拉就悄然离开了那修，继续让吸血鬼的故事消亡在人世间。

## 主使命运的不羁之风——路克

和乔伊类似，路克是幻水系列的另一位重要交待人物。幻水系列1、2、3代均作为主要剧情人物登场的他，似乎比只在2代里活跃的乔伊更加风光。并且身为门之纹章入口侧持有者占星士蕾格娜特的弟子，持有着27真之纹章之一的真风之纹章，他在任何一代里都是最强魔法师的代言人，自身的俊美外表也使其在幻水2中成为了合体技美少年攻击的一员。

1代中对路克的阐述并不成熟，所以制作组在之后的2代中对路克的人设重新定义，将其塑造成为了真正的魅力人物，性格如风一样冷漠，行踪如风一样捉摸不定，实力也像风一般的强劲。路克的话不多，但说话非常尖酸，2代里加入同盟军时看到老战友维克多与弗利克的第一句话就是：“你们两个怎么还活着？”2代里路克和萨萨莱之间的关系是一个谜，但是那次战场上路克与萨萨莱的真之纹章的对决却让人久为震撼。虽然路克在同盟军阵营中一直做着自己的本分，也非常尊敬自己的老师蕾格娜特，但是，用魔法力帮助2主一次又一次对抗海兰德王国的他，其实早就预知了这无法停止战争的未来，他开始厌倦战争，开始痛恨自己的真之纹章的身份，并痛恨世界上的





所有真之纹章……

路克真正的魅力是在幻水3里淋漓尽致地表达出来的，原本1、2代里作为我方最强魔法师身份登场的他，到3代里摇身一变成为了最终BOSS，我方的幕后敌人，这样颠倒乾坤的转变迷倒了所有幻水FANS，可以说是极为成功的大手笔。在经历了短短数十年和平后再一次暴发的战争开始之后，路克终于无法再掩盖他内心深处对战争、世界、真之纹章的痛恨，毅然离开以前的同盟军，戴上了面具，召集了神秘的破坏者4人组，开始了暗地里不为人知的阴谋行动，从而操纵了整个战争的开端和结果。因为持有真风之纹章而拥有不老不死之身的他，早已经厌倦了人类间无休止的利益争斗，并对老师蕾格娜特全力支持正义势力的做法强烈不满，他认为27真之纹章是引发灾祸的罪恶根源，只有将之彻底毁灭才能真正结束一切，即使是牺牲全部人类的生命也要达到目的。他集结了尤巴、塞拉等和他具有同样认识的强大同伙，一直暗地里行动，操纵着整个战争的局势，意图通过不可告人的手段达到目的。但是，以托马斯、修格、克莉斯等力量为首的起义军最终导致路克的计划一步步破产，直到游戏末尾在仪式之地深处的那场命运与信念的战斗结束。一直坚信自己是正义的路克，直到面临死亡的前一刻仍然不回头，带着永远的信念被埋葬在了坍塌的仪式之地深处，他并没有对自身的想法产生丝毫的怀疑……

其实，根据KONAMI给出的一些资料可以得知，路克是一个背景充满谜团的人物，他其实是哈鲁莫尼亚神圣宗教国领袖大神官西格撒克的复制体，和他相同的还有持有真土之纹章的萨萨莱，他们都是西格撒克制造出来为了将所有真之纹章全部笼络到自己身边的工具。受自身命运和真之纹章的驱使，以及蕾格娜特老师的教导和培养，路克渐渐地成熟起来，也因此拥有了自己独特的世界观和理念。作为顶级的魔法师，同人爱好者笔下的路克总是具有呼风唤雨斗转星移的无穷法力和偏女性化的外表，以及极度冷漠的性格，他与塞拉之间隔了一层薄纸的感情也被津津乐道。路克的人气仅次于2代的乔伊和鲁卡，排幻水系列第3，而且也相当受女性玩家青睐，虽然叱咤了3作的他最终在3代末尾永远地覆灭了，但是崇拜路克的人依旧希望他能够在以后的幻水系列里再度复活并更加辉煌，尽管目前即将发售的幻水4里并没有路克的身影……



## 附自创幽默一则：

[路克的笑容]

**2主**：路克桑，你为什么成天都板着脸呢？
**路克**：啊？
**2主**：难道你不高兴吗？
**路克**：没，没有。
**2主**：我从来都没见你笑过……
**路克**：……
**2主**：你是被蕾格娜特强迫来我们新同盟军的吗？
**路克**：不，没有的事。
**2主**：那……你看不惯根据地里的哪些人吗？
**路克**：……你不要乱猜……
**2主**：还是……你以前有过内心的创伤？
**路克**：才没有呢！
**2主**：难道你恋爱了 ^O^？？
**路克**：巴……巴嘎！
**2主**：那为何你从不在我们面前展露出笑容呢？
**路克**：为什么要笑……？
**2主**：不为什么啊，一个人总不能一辈子不笑吧？
**路克**：我……我笑不出来……
**2主**：大丈夫，我来教你，要这样做……嘻……
**路克**：还……还是不行……
**2主**：不要怕嘛，什么事情都要去尝试一下才会懂的。
**路克**：那……那我……
**2主**：来吧，笑一下，像我那样。
**路克**：嗯……
**2主**：放松，怀着快乐的心情，发自内心地……

就在那一刻，路克发出了他有生以来的第一次微笑，虽然很紧张，很不自然……但是，2主被完全地石化了……1分钟以后，2主立即以超过神行法之纹章的速度消失得无影无踪……

第2天，路克离开了战争胜利后的新同盟军，加入了破坏者4人组，并从此戴上了面具。

## 白银的魔法使——塞拉

塞拉于幻水3中新登场，并且也在3代最后灭亡(T_T)，她的魅力只在3代这一作中展现，但是这已经够了，塞拉用她那飘逸的秀发和靓丽的脸孔征服了所有的幻水3玩家。



塞拉是辛达尔族后裔，因为天生拥有强大的魔力且出生的时候手上就附宿着纹章，因此被村人称为魔女。之后哈鲁莫尼亚圆之神殿的神官们就把她带回了神殿，为了利用她的力量而把她囚禁起来。听说了这件事，发现其竟然跟蕾格娜特拥有同样称号的





路克觉得很有趣，就一个人去哈鲁莫尼亚神圣宗教国首都水晶蓓蕾把她救了出来，并带回占星宫殿交给蕾格娜特抚养。塞拉自小就很崇拜路克，一直以路克那强大的魔法力为自己追求的目标，并且随着自己一天天地长大，塞拉也感觉到自己对路克的感觉一天天地在变化。路克发起破坏者4人组，塞拉毫不犹豫地加入，她是惟一与路克有共鸣并且愿意为了路克付出生命的人，虽然并不想毁灭世界，但是为了路克，也抱有能够进行杀生的觉悟，在她的眼里路克所做的一切都是正确的，她愿意到哪都追随着路克。塞拉身为女儿身，外表看起来很孱弱，其实她的内心是十分刚强的，她不喜欢别人的怜悯，不喜欢别人帮助她，她认为一切事情都要靠自己去解决。在游戏中，她处处体现出自身的坚强独立，个性稳重冷静，对路克既爱慕又尊重，实为不平凡的女孩。即使到游戏末尾，面对起义军的倾巢攻势，已经穷途末路的她仍然话语中字字体现出对路克的信任和爱戴，直到失去仅仅19岁的生命……



塞拉作为3代里最出众的女性角色，她所带来的影响甚至高于所谓的女主角克莉斯，细小的躯体里蕴藏着令人恐惧的强大魔法力，这种魔法力曾经令路克及蕾格娜特先后为之惊叹。本人非常喜欢她那不言气馁处事独立的性格，也为她誓与路克共存亡的悲壮信念所感动，游戏末尾当看到蕾格娜特和路克师徒二人携着幼年时的塞拉漫步在夕阳下的场面时，已然放下手柄的我不禁掉下了眼泪。制作组设计出的这样一位女性角色着实是成功的，同样也用她的死赚取了玩家足够的泪水和惋惜，我们不禁默默期望，或许在有朝一日的幻水N里，可以再次见到可爱的塞拉，也说不定。



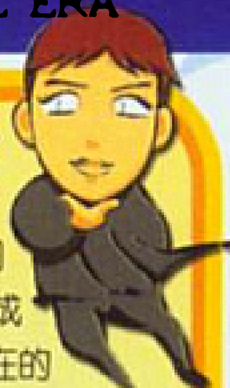
幻水系列的人物实在是太多太多了，其中设计极为成功的人物远不止本人提到的这几位，其他如1代的格雷米欧、2代的军师修，骑士团的卡妙和麦克罗特夫，传送师碧琪，海兰德大将希特和克罗刚，3代的尤巴、塞拉、克莉斯等等。有说不完的情感和道不尽的故事，一切都需要玩家们自己去游戏里体会。战争是幻水永恒的主题，英雄是幻水一直以来的焦点，不同的人不同的故事，是幻水重要的组成部分。以战争来描写人，以人来反映战争，幻水的世界是一个重视着“人”的世界。说到同人就离不开人物，一个游戏对人设的诠释和手笔直接关系到游戏为玩家所接受的程度，同时也关系到此游戏的同人文化的兴旺程度。本人逛了相当多的日本以及国内的幻水同人站点，发现日本虽然幻水相关的同人站点多如牛毛，但其中不健康的H内容为主的同人小说、漫画也数不胜数，相比之下中国虽然罕有1、2个同人站，但几乎都是站长和站内玩家用心创作的精品，在这一点上本人感到非常欣慰。中国的同人文化远没有日本发达，在国内的游戏动漫站点多以游戏攻略研究站和动漫下载交流站居多，而以纯FANS所想所写所画为主旨建立起来的同人站点却相当之稀少，这一切都要靠玩家们的具体行动去支持。请发动你们的笔头多写多画，发动你们的钱包多买多COS －v－b ，多多支持仅有的几个看起来并不显眼也没有什么人气的小小同人站。最后还要说一句，同人文化的先驱是女性玩家，同人女的力量是不容忽视的，请支持并鼓励你身边的每一位喜爱幻水的女孩，让她们能够在你的帮助下更深刻地接触和了解幻水，创造出更多经典作品。




■文/HolyGroup 小狮
编排/宇部

# 幻想水滸伝

# 秘技天地



有哪位玩家考虑过到底应该怎样面对游戏的秘技呢？也许你常听说，或者就是你在说“我玩游戏从来不用秘技和金手指！”这种豪言壮语的确令那些想成为游戏达人的玩家们羡慕！但是如果现在的游戏中本来就很少存在秘技呢？那么“你竟然不知道《XX》有这样的秘技？”这句话便会成为最流行的了。好了，知道该怎么做了吗？那就是“玩自己的，让别人说去吧！” 责编/小沛

## PS2.宿命传说2

**进入未开发领域的BUG：**

方法是先将游戏剧情进行到10年之后，然后到达图1的城市。进入后马上出城，但不是真正出去，在门口当对话框提示你是不是真要出城时选择“否”。然后从图1中表注的门进入，沿右侧上到屏幕顶端，此时，你控制的角色将会出现浮空效果，如图2。然后再一直往左走，快到最左边时往下走。（注意，一路上不要碰到任何的门，否则将会进入。）当到达左下方时，进入原本由两个栅栏和一个守卫挡住的小路，你就会进入一个小空间，如图3，里面全是程序设计者的涂鸦，如果继续往左走就会在屏幕上出现提示，说这里是未开发领域，请游戏者离开。只要从右边出去，该BUG就会解除。



图1

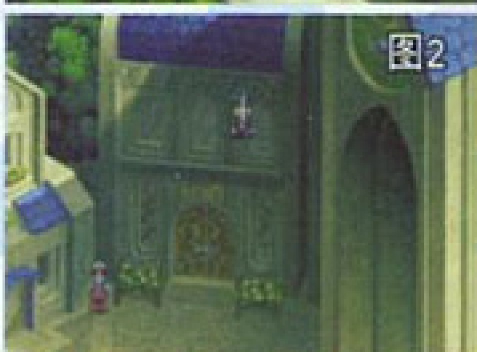

图2


图3

这个秘技虽然没有什么用处，但是完全可以看出游戏者对这款游戏挖掘的深度。 北京 周围

## PS2.杀手3 契约

**出现鬼魂：**

在TRADITIONS OF THE TRADE关中，进宾馆后向右拐，避开巡警的视线后，撬开挂有Hotel wing closed的那扇门，往杀人现场走的途中会见到鬼魂！（绝对属实，如有试不出来者，我可以亲自演示。） 北京 张洋

## ARC.侍魂 零

**选用隐藏人物（动物）：加尔福特的狗。**

方法是先将选人框移动到风间火月处，然后顺序输入左、右、左、左、右、右、左、左、右，然后再按A或D，就行了！ 吉林 游戏猎杀者

## PS2.异度传说2

**无需一代记录拿KOSMOS泳装法：**

1、按三角进入菜单画面。
2、选SKILLS并进入LV4的A-D画面中。
3、按一下叉退出，选择说明选项并看完。
4、看完后就会发现在LV4的A-D之后会多出E-H的选项，其中E中的第一项技能就是“水着”。（只需0点SPT，E到H中还有各项究级魔法且都只需0点SPT。）
5、学完后退出菜单虽然仍会还原成A-D，但所学的SKILLS都会保留。

**注：此法适用于所有角色。** 江苏 梦幻BIBI

## PS2.X档案

**秘技一览：**

在游戏主菜单的OPTIONS中，选择GAME SETTINGS，然后再选CHEAT，便可输入以下秘技。

**手榴弹：**X、○、□、L2、R2。
**子弹无限：**L1、L2、X、R2、R1。
**无敌：**上、□、○、X、下。
**一击必杀：**○、L2、下、R1、X。
**开启所有任务：**R2、右、L2、上、□。
**开启所有特典：**左、R1、L1、下、○。

## NGC.生化危机 0

**躲避战斗小技巧：**

刚开始在列车二楼遇见的那个由生物组成的丧尸，其实可以不要打的，只要在CG完后，向着楼梯的方向跑，就可以引发比利解救的情节。这在NORMAL或HARD模式中子弹缺乏的情况下很实用的哦！ 江苏 风之丘比特

## PS2.超能力战警

**秘技一览：**

首先要在目录画面选择“Extra Content”然后按住方向键的右，或者按R1也行。接着会出现一个键盘，你就可以输入以下秘技了：

**受到的伤害减少：**548975
**超能力的耗费量减少：**456456
**拥有所有超能力：**537893
**无限子弹：**978945
**街机模式：**05051979
**Coop 模式：**07041979
**生存模式：**7734206
**黑暗模式：**465486
**以下是额外的任务：**
**Pitfall：**05120926
**PanicRoom：**76635766
**Up And Over：**020615
**Stop Lights：**945678
**Gasoline：**9442662
**Bottomless Pit：**154897
**TK Alley：**090702
**Gear Gauntlet：**154684
**Tip The Buddha：**428584
**Psi Pool：**565485
**Aura Pool：**659785
**Bouncy Bouncy：**568789
**Gnomotron：**456878

## XB.全方位战士

**模式选择密码：**

以下密码要先进入主菜单中的Extra Content，然后在cheat code中即可输入。

1、**选择高难度的“真实”模式：**SWEDISHARMY。
2、**开启美军训练版本：**HA2P1PY9TUR5TLE。
3、**大头模式：**NICKWEST。
4、**无限弹药：**MERCENARIES。

## GBA.游戏王 决斗都市传说

在位于卡片房间右上方的机器那里输入以下密码，能够获得稀有卡片。

**黑魔法师：**30208479。 **混沌士兵：**05405694。

## PS2.荣誉勋章 史上最大作战

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| MONKEY | 任务完成 |
| WHATYOUGET | 对敌人一击必杀 |
| LONGSHOT | 所有武器都可以进行狙击 |
| BULLETZAP | 敌人的攻击无效 |
| BOING | 手雷具有反弹效果 |
| URTHEMAN | 挨一枪就死 |
| GLASSJAW | 不打中敌人的头他就不死 |
| WHERERU | 敌人变成透明人 |
| HABRDASHR | 敌人的脑袋里有不明物体 |
| ORANGUTAN | 可以从第二关开始游戏 |
| BABOON | 可以从第三关开始游戏 |
| CHIMPNZEE | 可以从第四关开始游戏 |
| LEMUR | 可以从第五关开始游戏 |
| GORILLA | 可以从第六关开始游戏 |
| BACKSTAGEO | 可以观看第一关影像 |
| BACKSTAGET | 可以观看第二关影像 |
| BACKSTAGER | 可以观看第三关影像 |
| BACKSTAGEF | 可以观看第四关影像 |
| BACKSTAGEI | 可以观看第五关影像 |
| BACKSTAGES | 可以观看第六关影像 |
| DAWOIKS | 可以观看所有的影像 |

## PS2.妖精战士 精灵的黄昏

**ナックルガード的取得方法：**

在主人公卡格篇的第一章中，剧情发展到帮助ザップ之后来到精练所。在那里与ブッチ对话。然后再与パンジョ对话，选择“ちがうよ”，就可以获得ナックルガード。

**获得10个药草：**

在收得デンシモ作为同伴之后，在オルコス广场与メス对话，询问有关“オルコスの5不思阻”。之后的问题选择“それ以外”，就可以得到10个药草。

**通关后的特典：**

**カーグ篇二周目开始时的特典：**

精灵石……………………999个
金钱……………………100000G
みなげる果实……………10个
强力救命キッド……………50个
ダイヤコード……………3个
王者の像…………………1个

**ダーク篇二周目开始时的特典：**

精灵石……………………999个
金钱……………………100000G
みなげる果实……………10个
ディルズボム……………10个
ダイヤコード……………3个
ロマンシングストーン………1个

## PS2. ZOE 2

**隐藏关卡：**

游戏通关后，满足特定的条件就可以出现3个隐藏关卡。条件如下：

风洞设施——破坏溪谷左侧的ペクタ十キャノン
熔矿炉———消灭风洞设施里的所有敌人
货物库———从位于资材搬运通道后半部的电梯搬入出口进入

**追加机体：**

游戏通关后，追加机体：“JEHUTY ver2”“DAMAGED JUEHUTY” “NAKED JUEHUTY”。

北京 宏江南

## PS2. 侦探 神宫寺三郎

**全密码：**

| 密码 | 内容 | 密码 | 内容 |
|---|---|---|---|
| AAAA | 关于PASSWORD | SMMT | 金泽 太田 |
| DCGR | 系列作品介绍 | ZKRK | オーナー 市川 |
| YMGS | 公司经理的问候 | NNMY | 叶月 二宫 |
| WBST | 相关HP链接集合 | BYPL | 鸟滨 奈奈美 叶月 |
| SLPM | 酒吧的MOVIE | DOCT | 阿部 藤崎 |
| TJCT | 制作人的发言 | KTGW | 北川母 武彦 |
| JQBX | 自动电唱机 | UKCP | 美月 吉井 |
| RDEV | 广播剧 | THCJ | 冬 武彦公寓房东 |
| EXDB | 电视购物 | NSSI | 新田 远藤 |
| ICBE | 谜之事件簿特别篇 | WHLS | 前田 长先生 |
| SJOP | 神宫寺三郎 | FBRS | ノブ 横山 |
| NKYS | 洋子 熊野 | TVSI | 透子 岩边 |
| KRNC | かすみ まなみ | MGSP | 江波 相泽 |
| YDBS | 小林 三好 | IWCP | 岸 原 |
| MGKB | 今泉 风林 | XLEE | 李 |
| CASL | 城岛 东山 | OSNJ | 王 丽华 |
| BGBG | 川西 高延 | SLVR | トキオ |

## PS2. 蜘蛛侠2

Xploder/RAW格式

| 必须码 | |
|---|---|
| 90413D6C | 0C15E72C |
| **英雄点数最大** | |
| 20A5FACC | 497423F0 |
| 20A5FAD0 | 497423F0 |
| **解救被困市民** | |
| 20A5FAB8 | 497423F0 |
| **速度最快** | |
| 20A60020 | 461C3C00 |
| **顺利降落** | |
| 20A60024 | 461C3C00 |
| **远距爬行** | |
| 20A60008 | 461C3C00 |
| **远距滑翔** | |
| 20A6000C | 461C3C00 |
| **无伤害消灭大部分敌人** | |
| 20A6002C | 461C3C00 |
| **躲避所有进攻** | |
| 20A60034 | 461C3C00 |
| **躲避所有子弹** | |
| 20A60038 | 461C3C00 |
| **拥有全隐藏标记** | |
| 20A5FAAC | 43550000 |
| **完成挑战模式** | |
| 20A5FAA4 | 43160000 |
| **没有步行者的拥挤** | |
| 20A60014 | 00000000 |
| **无战斗** | |
| 20A5FFF0 | 00000000 |

## PS2. 吉野家

RAW/Xploder格式

| 必须码 | |
|---|---|
| 902C38E0 | 0C0B8E21 |
| **用餐人数999** | |
| 2021A110 | 244203E7 |
| **获得256倍得分** | |
| 2021A170 00051200 | |

## PS2. 7 Blades

Action Replay2 v1格式

| 必须码 | |
|---|---|
| D4KC-P45F-HV5Z6<br>6Z6X-B8CM-21AE3 | 1AVX-APUX-TXKMK |
| **生命无限** | |
| 91E5-CKMT-E7FJY<br>9F7T-MCPF-EK62A | G5PW-UF25-1AFMQ |
| **填满特殊移动表(按L2开始)** | |
| AQVY-KVM0-KEQ6T<br>3WH0-P34T-1R5TX | W3VG-897U-GUF67 |
| **填满狂暴表(按R2开始)** | |
| 49U8-UZ1C-3EH6K<br>G7WT-RNVT-4RB1P | 7YBB-RN05-9P0GR |
| **拥有第7把利刃** | |
| 41RM-6K8H-X08P3 | ZHQN-HWDE-F9JG5 |
| **拥有散弹枪和弹药** | |
| 03QK-DJDP-TWJQM<br>4XHT-6JV2-H8BT3 | 4VH0-2QW8-GE0GK |

## PS2. 赛马大亨6

Xploder/RAW格式

| 必须码 | |
|---|---|
| EC83B76C | 1456E60A |
| **游戏高速化** | |
| 1CD4125C | 1456E7A5 |
| 1CD4127C | 1456E7A5 |
| **资金** | |
| 1C10BC28 | 14BEE7A5 |
| **马主友好度** | |
| 1C8D8BF8 | 15F6E79D |
| 1C8D8BFC | 3854E781 |
| **调教师** | |
| 1C8B1D08 | 15F6E79D |
| 1C8B1D0C | 3854E781 |
| **骑手** | |
| 1C90F628 | 15F6E79D |
| 1C90F62C | 3854E781 |
| **牧场** | |
| 1C8FF2A8 | 15F6E79D |
| 1C8FF2AC | 3854E781 |
| **智者** | |
| 1C8DD118 | 15F6E79D |
| 1C8DD11C | 3854E788 |

## GBA. 马里奥VS大金刚

EC用代码

| 分数MAX |
|---|
| ON=40B4C,3F,42,F |
| **生命不减** |
| ON=40BBC,63 |
| **时间MAX** |
| ON=40B55,E9 |
| **对大金刚一击必杀** |
| ON=437E8,0;43688,0;435D8,0 |
| **BOSS战生命无限** |
| ON=43528,7 |
| **金星MAX** |
| ON=32118,63 |

## PS2. 摄影

Xploder/RAW格式

| 必须码 | |
|---|---|
| 901DBE64 | 0C07D2E8 |
| **隐藏要素全开** | |
| 2016EE6C | 10000042 |
| **得一点后点数最大** | |
| 20126D40 | 00000000 |
| **写真的评价上升** | |
| 2016581C | 00000000 |
| 2016582C | 24027FFF |
| **摄影的时间停止** | |
| 2011A848 | 00000000 |
| **表演永远成功** | |
| 2019D378 | 00000000 |
| 2019DE3C | 00000000 |
| 2019F24C | 10000022 |
| 201A0654 | 10000004 |






WORLD SOCCER

# Winning Eleven 8

世界足球 胜利十一人8

| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2004.8.5 |
|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：7329日元 | 其他：—— |

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/宇部

## 有可能是颠覆历史的革命之作——《WE8》完全前瞻

借欧洲杯、美洲杯、亚洲杯三大足球洲际杯的东风，《WE8》的及时公布注定其理所当然地成为系列史上最受关注的一作。《WE8》正以君临天下般的架势登陆全球玩家的心扉，众多全新的要素也无愧于《WE》系列又一次的王者归来！

### 继续进化的游戏画面，真实赛场完全再现！

自《WE5》开始，《WE》系列的画面效果便随着制作人对PS2机能的不断深挖而逐步改良。《WE6》人物建模和光源的大幅强化，《WE7》重放镜头加入的景深效果，到了《WE7国际版》景深效果的改良，使PS2有限的机能被发挥至最大极限。但令人鼓舞的是，KONAMI似乎丝毫没有动摇他们强化画面表现力的决心。在《WE8》中我们将可以看到球员的容



貌被描绘得更传神，不同球员的面部特征细节被高度再现使人物的表情显得栩栩如生；衣服的褶皱和质感也更趋真实，甚至在经过比赛的洗礼后，球衣会留下不同程度的泥渍。为了营造更好的赛场气氛，游戏制作人更重新绘制了观众的立体效果，追加绿色的焰火，横挂在看台外围边上各具特色的旗帜被大量引入，加入换人画面，受轻伤的选手会离场进行一段时间的治疗，两队球员发生冲突，球员与裁判交涉等种种特写镜头为我们呈现来了一个比前作真实得多的赛场。

### 令人期待的全新注目要素

为方便初学玩家而建立的足球规则图例演示和详细操作列表。相对地，新增的六星难度和第一人称视点也为高阶玩家提供了更能展现实力的舞台。

本作球员将大幅增加20%的动作，从已公布的游戏图片和视频片段可看到盘球、传球、射门、头球、乃至犯规等常见足球动作均有所增加。外脚背传球、胸部传球、身后盘球、身后传球、身后铲球、背后卡位防守等全新动作随处可见。

值得一提的是，今作裁判将第一次真正现身WE赛场作即时执法。共81位裁判的判罚基准还会出现细微偏差，如对主客队不同的判罚尺度，补时的时间长短等等。首次加入的裁判记忆机制！例如：A对B犯规，那裁判可能只会对A进行口头警告而不出示红黄牌。但若A再对B犯规则会加重判罚力度，直接出示红牌！同理，如B对A进行报复性犯规，裁判出于防止爆发冲突的理由，可能会对双方各出示黄红牌的处罚！如在有争议性的判罚出现时，裁判甚至会根据场上形势的变化而改变判罚的倾向和力度！

EDIT模式继续进化，本作不但可编辑联盟和各项赛事的名字，甚至能自行划分不同联赛的出场球队阵容。而加入编辑球衣胸前图案后，为我们提供了实现更真实足球的又一路径。

**★此外本作还增加了以下几种全新的特殊能力：**

| 能力 | 说明 |
|---|---|
| 边路能手 | 擅长边路活动的选手。 |
| 中路能手 | 擅长中路活动的选手。 |
| 控球能手 | 擅长控球在脚，皮球不易被对方抢断成功的选手。 |
| 反越位能手 | 此类球员经常盘踞在对方后防的平衡线上，在己方转守为攻时，能及时切入空当的选手。 |
| 铲球能手 | 擅长拦截抢断的选手。 |

### 更庞大，更真实的足球资料库！



虽然《WE8》的登场国家队只增加了拉脱维亚，但不可否认的是，在《WE》拥有所有世界强队的今天，实力过于平庸的国家球队基本已没有立足之地，1/100甚至1/1000的使用率，导致即使加入再多的国家队，也难免有鸡肋之嫌。



反观KONAMI在俱乐部球队的建设上面却有着巨大的反差，数量达前作两倍以上，共136个球会将粉墨登场，实现《WE》系列史上空前而惊人的球队阵容（注*1）。而取得FIFPro的授权，使更多的国家队球员被付予实名(虽然荷兰和德国都为

FIFPro成员国之一，但由于荷兰球员的肖像权已独家授权给FIFA，而德国球员也拥有自己独立的肖像权，所以两国球员在《WE8》中仍为假名；更令人万分惊喜的是，一贯慢工出细活的KONAMI居然一鼓作气拿下意大利、西班牙、荷兰三大欧洲足球联盟的官方授权，使《WE》在与《FIFA》的天然优势的较量中增加了更多分庭抗礼的资本。另新作必增加球场的传统在《WE8》身上仍然得以延续，现已确定6个新球场的名单(注*2)，相信到游戏发售时，应该会有更多著名球场以完美的姿态闯进玩家的眼球。而新增的比赛用球也为《WE》的赛场平添时效性。(注*3)

## 更丰富，更合理的游戏系统！

一直以来，《WE》系列最为人称道的便是其博大精深的系统，被高度模拟的球员动作和赛况处处体现出游戏和真实足球合二为一的巨大魅力。从现有的资料分析可充分得知，游戏制作人不但没有因为本已拟真度极高的系统而放慢他们寻求更真实足球游戏之真谛的步伐，反而将以前被认为不合理或不完善的系统作大胆的摒弃。

明显地，游戏制作人在本作将改进的重点放在一直为核心玩家所诟病的盘球、传球和定位球的系统上。颠覆系列作的固有技战术理念成为《WE8》系统进化方面的主旋律。

众所周知，自《WE》系列诞生至今，球员和皮球是“合二为一”的。这就是说球员在控球情况下按任何方向键，球员和皮球的变向都是绝对一致的，那么很多现实中经常可见的假动作便无法实现。但本作全新的盘球系统却完全推翻了这一概念。人球分离系统的加入，为盘球高手提供了更多突破的手段，具体来说，在《WE8》中，你将可以控制球员的身体作晃动，而脚部则不碰皮球，待防守球员被骗失去重心时，再伺机盘球过人。而且这一系统的作用还远不止此，人球分过、跨过皮球背对防守球员转身护球，甚至小罗经典的脚尖假动作拉球都实现可能。

在传球系统上，本作的短传能根据按键时间长短决定传球的路线，不再局限于只传身前最近的队友，使我们可以实施更有效率的短传配合。长传方面，大幅改动了以往电脑强制皮球落点的传中方式，取而代之的是按相应方向键选择落点的传中方式。可见本作在传球方面确实给予我们前所未有的超高自由度，各位战术大师终于有了更多发挥的空间。

本作另一重大革新之处便是任意球系统，加入双人配合的间接任意球，使我们可以从更丰富的罚球方法中，选择效率最高的战术。

## 更耐玩的MASTER LEAGUE模式

不知不觉间，ML模式已成为《WE》的王牌模式。其从每一新作都不乏改进之处便可略知ML在《WE》无可争议的重要性。而本作首次导入“时间”概念，使ML模式有了“质”的变化。首先，本作所有球员都会随年龄的增大而逐步成长或衰老，当达到一定年龄（一般大概在35-42岁之间）时球员便会退役。退役后的著名球员在几年后会以潜质更高的新人的形式在转会市场上再度登场。而新人的能力可以通过比赛和训练得以增长，培养得当的话，甚至会出现比原能力更高的情况。故此我们要保持最强阵容以便赢得比赛，就要不断对球员进行培养乃至更新换代，而我们在此之上还要考虑球员的年龄制定合同的年限，更高的挑战性不言而喻。在交涉方面，本作会根据球队的成绩而将交涉难度分为几个级别；由电脑评定的俱乐部排名系统；每个赛季结束后都会评选出全赛季的MVP；增至14种的检索方式等等都是ML将比以前更耐玩，更富战略性，带领球队夺取更好成绩的成就感也已不可同日而语。

ML的改革不仅在此，体贴的KONAMI还为不同的玩家准备了3种开始阶段不同的联赛方式，1、跟以往一样的方式，2、开始便拥有所选俱乐部所有球员的方式，3、自己挑选一部分球员组成球队阵容的方式。

综上所述，虽然《WE8》还没有发售，但我们基本可以肯定《WE8》将为WE的史册画上浓重的一笔。

注*1：

意甲登场俱乐部一览：

| 原有球队 | AC米兰、罗马、博洛尼亚、布雷西亚、切沃、国际米兰、尤文图斯、拉齐奥、帕尔玛、佩鲁贾、乌迪内斯 |
|---|---|
| 新增球队 | 安科纳、恩波利、莱切、摩德纳、雷吉纳、桑普多利亚、锡耶纳 |

西甲登场俱乐部一览：

| 原有球队 | 巴塞罗那、马德里竞技、塞尔塔维戈、拉科鲁尼亚、皇家贝蒂斯、皇家马德里、皇家社会、瓦伦西亚 |
|---|---|
| 新增球队 | 阿尔巴塞特、毕尔巴鄂、竞技西班牙人、马拉加、马洛卡、奥萨苏纳、桑坦德竞技、穆尔西亚、萨拉戈萨、塞维利亚、瓦拉多利德、维拉利尔 |

注*2：

新增球场一览：

| Parc des Princes (Paris St. Germain) | 巴黎王子体育场（巴黎圣日尔曼主场） |
|---|---|
| Velodrome (Olympique de Marseille) | 维洛德罗姆体育场（马赛主场） |
| St. James Park (Newcastle United) | 圣詹姆斯公园球场（纽卡斯尔联主场） |
| Rasunda (Sweden National Team) | Rasunda体育场（瑞典国家队主场） |
| De Kuip (Feyenord) | 德奎普体育场（费耶诺德主场） |
| Westfalenstadion (Dortmund) | 威斯特法伦体育场（多特蒙德主场） |

注*3：

新增比赛用球：Pelias——此球曾在FIFA百年庆典巴西对法国的比赛中亮相，是2004雅典奥运的官方比赛用球。





**下期预告：**《WE8》千呼万唤始出来，“完全实况攻略组”将为大家献上最速的试玩感想！揭开《WE8》身上所有谜底，第一手球员，球队资料详尽报道！全新动作完全透解！敬请期待下期《足球学堂》的最速攻略！！

东游记

# 日文地狱

第40回

## 暑い夏…

星川明人
E-mail:tenkawa@163.com

编排/宇部



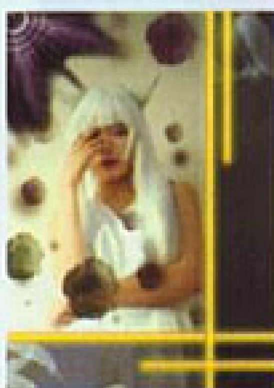
**自明人的QQ公布后很多老爷都有加，而且还对《日文地狱》提出了很多中肯的意见，在这里不才白痴明人一匹拜谢老爷们对《日文地狱》的支持和鼓励，我们也会努力把栏目改进的更好，还请老爷们多多监督。另外，明人的这个QQ仅仅是吸收《日文地狱》的意见以及闲扯，如果牵扯到其他编辑、栏目、问题则是无能为力，请各位老爷与编辑部联系，因为明人在电软只是兼职，仅仅是特约撰稿人而已，至于本职嘛……也是在游戏公司，总之请诸位老爷们不要误会我是编辑。**

***工·作·时·间·不·聊·天。m(_ _)m***

民俗专场 其の四

### ~お宫参り~

想必杂志前的读者老爷们都逛过中国的寺庙吧，当然不一定要是去参拜的。中国的寺庙中基本都供奉有各路神仙，而不同的神仙的职务也不相同，有的是“财务总监”，有的是“寿命主管”等等等等。在日本的“神社（じんじゃ）”中也如中国的寺庙一般，都供奉着各路神仙，但是大多神社通常都供奉有“氏神（うじかみ）”或者“产土神（うぶすなかみ）”的，也就是“先组之神”或“地方守护神”，当然，也有些神社同时供奉着两尊神，这样的神社被称为“氏神样（うじかみさま）”。当一个婴儿诞生时，神社会视其为该地区的“地方神之子”，而列为“氏子（うじこ）”。如果诞生的是男婴，就会在出生后第31天到神社向“氏神”参拜；如果诞生的是女婴，则在第32天到神社参拜。如此第一次向“氏神”致敬问候的仪式在日本就被称为“お初m参（はつみやまい）り”。



日本的小孩第一次去参拜地方守护神都是由祖母抱去的，身上所穿的礼服则是外婆家送的。参拜完毕后，祖母还要抱着他们到诸亲戚家接受贺礼，不过倒也没有抱着孩子坐在亲戚家门口大叫“不给贺礼我就不走”那么夸张……

被拜访的家庭要准备“犬张子（いぬはりこ）”送给新生儿以庆祝他们的初次参拜。这里提到的“犬张子”就是一种用纸糊的做工一般的玩具小狗，也就是一种“纸工艺品”，很多日本艺术品商店都可以见到。日本人把“犬张子”送给新生儿的目的是希望它能够代替婴儿承受“灾难”与“疾病”……不过这些“犬张子”最后多半还是成为了有小孩的家庭的装饰品，而自家的孩子摔的照摔、病的照病、夭折的也照夭折……

至于新生儿的家庭，则以“赤饭（せきはん）”以及“菱饼（ひしもち）”一类的东西回赠给诸多亲友，日语中所谓的“赤饭”和“菱饼”就是“红豆饭”和“红白年糕”，因为在动画和游戏中常常能见到这些玩意，这里明人就不再一一解释了。

## [MIKO逝去]

哼！虽然我马上就要去留学了，可是四格剧场女主角的位置也不会轻易让出！

Player 1
Mi ko
ミコ

呵呵，你这只是在痴人说梦！

Player 2
NANA YUKI
七雪







## 马鹿物语 [参りました……]

**工作时候读者的QQ信息（选摘）：**

“是明人君吗？可以聊会吗？”
“明人老爷！聊天吧！”
“星川君觉得SEGA今后的前景如何？”
“大叔在工作？不会在打游戏吧……”
“光盘里你一出现我电视屏幕就裂了！你赔我电视！”
“……你又胖了诶。－_－”
“七雪小姐的电话给我！不然我就去编辑部门口自焚！”
“上期光盘里的女忍者的联系方式有吗？”

**交稿日IC的QQ信息：**

“四格没画完，后天再给你吧～”

**发薪水日K1的QQ信息：**

“还钱～还钱～还钱～还钱～”

**还了K1租子后七雪的QQ信息：**

“明人ちゃん～上次你请吃的提拉米苏好好吃哦～我还想吃～”看了这些信息后明人的感想：
“参（まい）りました……－_－”
（受不了了……－_－）

**清音假名表：**

| あア | いイ | うウ | えエ | おオ |
|---|---|---|---|---|
| a | i | u | e | o |
| かカ | きキ | くク | けケ | こコ |
| ka | ki | ku | ke | ko |
| さサ | しシ | すス | せセ | そソ |
| sa | si | su | se | so |
| たタ | ちチ | つツ | てテ | とト |
| ta | ti | tu | te | to |
| なナ | にニ | ぬヌ | ねネ | のノ |
| na | ni | nu | ne | no |

| はハ | ひヒ | ふフ | へヘ | ほホ |
|---|---|---|---|---|
| ha | hi | hu | he | ho |
| まマ | みミ | むム | めメ | もモ |
| ma | mi | mu | me | mo |
| やヤ | | ゆユ | | よヨ |
| ya | | yu | | yo |
| らラ | りリ | るル | れレ | ろロ |
| ra | ri | ru | re | ro |
| わワ | | | | をヲ |
| wa | | | | wo |
| んン | | | | |
| n | | | | |

**浊音假名表：**

| がガ | ぎギ | ぐグ | げゲ | ごゴ |
|---|---|---|---|---|
| ga | gi | gu | ge | go |
| ざザ | じジ | ずズ | ぜゼ | ぞゾ |
| za | ji | zu | ze | zo |
| だダ | ぢヂ | づヅ | でデ | どド |
| da | di | du | de | do |
| ばバ | びビ | ぶブ | べベ | ぼボ |
| ba | bi | bu | be | bo |

**半浊音假名表：**

| ぱパ | ぴピ | ぷプ | ぺペ | ぽポ |
|---|---|---|---|---|
| pa | pi | pu | pe | po |

# MARKET WIND VANE 市场风标

价格最速报

7/13 ▼ 7/27

由于游戏零售店鱼龙混杂，很难保证其广告可信度，因此本刊停止刊登专卖店邮购信息。同时，为了方便各位玩家在购买主机和周边时有一个相对客观的价格参考，特推出“市场风标”栏目。为了让大家在买游戏的时候也能有所参考，最近将会在本栏目再增加当期热门游戏价格。

责编/北斗

**近期市场上由于货源等缘故，记忆卡价格略为上升，另外仍需注意价格过低的EYETOY摄像头则是组装无疑。**

| | 图 | 主机或周边名称 | 北京 | 上海 | 广州 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| → | | PS2 39001 | 1480 | 1480 | 1480 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↑ | | PS2 50000 | 1550 | 1550 | 1530 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↑ | | PS2 50000BB PACK | 2400 | 2380 | 2380 | 主机标准配置+专用网卡+专用40G硬盘 |
| ↓ | | PS2 50001 | 1500 | 1480 | 1450 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↑ | | PS2 50006 | 1530 | 1520 | 1500 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↓ | | PS2 50007 | 1470 | 1460 | 1460 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | PS2 50009行货 | 1988 | 1988 | 1988 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↓ | | PS2 55006GT4限定版 | 1520 | 1520 | 1500 | 陶瓷白主机标准配置(无游戏) |
| → | | PS2手柄 | 145 | 145 | 140 | 黑色 |
| → | | PS2行货手柄 | 200 | 200 | 200 | 银色 |
| ↓ | | EYETOY套装/摄像头 | 420/280 | 430/285 | 420/280 | 专用摄像头+EYETOY · PLAY |
| ↑ | | PS2记忆卡 | 135 | 135 | 130 | 8M |
| → | | PS2行货记忆卡 | 170 | 170 | 170 | 8M |
| ↑ | | PS2限定记忆卡(生化) | 155 | 155 | 155 | 机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z等 |
| → | | PS2分量(行货/组装) | 190/15 | 190/15 | 190/15 | —— |
| → | | PS2 S端子线(行货/组装) | 210/15 | 210/15 | 210/15 | —— |
| → | | PS2 D端子线 | 240 | 250 | 245 | —— |
| → | | PS2行货DVD遥控器 | 140 | 140 | 140 | —— |
| → | | PS2四分插(行货/组装) | 120/35 | 120/35 | 120/35 | —— |
| → | | PS2支架（行货/组装） | 110/15 | 110/15 | 110/15 | —— |
| → | | PS2专用摇杆 | 120 | 150 | 125 | —— |
| → | | PS2 BBUNIT | 1180 | 1180 | 1100 | 专用网卡+专用40G硬盘 |
| → | | GT FORCE | 1500 | 1550 | 1580 | —— |
| ↑ | | XBOX港版 | 1560 | 1560 | 1530 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | XBOX日版 | 1600 | 1610 | 1600 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↑ | | XBOX绿光限定版套装 | 1800 | 1800 | 1770 | 限定主机标准配置（手柄X2）+XBOX LIVE通讯套装+机甲先锋+MOTO GP2 |
| ↑ | | XBOX手柄(原装/组装) | 240/125 | 250/130 | 230/125 | —— |
| → | | XBOX记忆卡 | 160 | 165 | 160 | —— |
| → | | XBOX连机线 | 150 | 165 | 145 | —— |
| → | | XBOX S线(原装/组装) | 150/15 | 155/15 | 150/15 | —— |
| → | | XBOX分量端子(原装/组装) | 220/20 | 235/20 | 210/20 | —— |
| → | | XBOX DVD遥控器 | 50 | 50 | 50 | —— |
| → | | GC日版 | 1420 | 1450 | 1450 | 主机+手柄1只+电源线+GBP |
| ↑ | | GC美版 | 1020 | 1020 | 1050 | 主机+手柄1只+电源线 |
| → | | GC合金装备限定版 | 2400 | 2250 | 2350 | 限定主机标准配置+合金TS+合金1代复刻 |
| → | | GC限定版(夏亚、FFCC、神乐) | 2100 | 2150 | 2150 | 限定主机标准配置+游戏 |
| → | | GC手柄 | 160 | 165 | 155 | —— |
| → | | GC无线手柄 | 340 | 350 | 355 | —— |
| ↑ | | GC记忆卡（251格） | 150 | 150 | 150 | —— |
| → | | GC限定记忆卡 | 160 | 180 | 155 | 梦幻之星 |
| → | | GC－GBA连接线 | 80 | 75 | 80 | —— |

| | 图 | 主机或周边名称 | 北京 | 上海 | 广州 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| → | | GBP | 360 | 365 | 360 | —— |
| → | | GC分量线(原装/组装) | 210/25 | 220/25 | 215/25 | —— |
| ↓ | | GBA/行货 | 520/598 | 525/598 | 525/598 | —— |
| ↑ | | GBASP日版 | 825 | 815 | 810 | GBASP+电池 |
| ↑ | | GBASP美版 | 810 | 820 | 800 | GBASP+电池 |
| → | | SP洛克人EXE4限定版 | 1560 | 1600 | 1580 | 限定版GBASP+电池+游戏 |
| ↑ | | SP口袋妖怪限定版 | 1000 | 1030 | 1020 | 限定版GBASP+电池 |
| ↑ | | SP FC版 | 1030 | 1065 | 1045 | 限定版GBASP+电池 |
| → | | SP专用耳机 | 15 | 15 | 15 | —— |
| → | | SP皮套 | 15 | 15 | 15 | —— |
| → | | SP座充 | 29 | 30 | 30 | —— |
| → | | SP专用充电电池包 | 55 | 55 | 52 | —— |
| → | | SP主机包 | 20 | 20 | 18 | —— |
| → | | SP外壳 | 15 | 15 | 15 | —— |
| → | | GBA放大镜三合一 | 25 | 25 | 25 | 放大镜+白光灯+操作杆 |
| → | | GBA对战线 | 25 | 25 | 28 | —— |
| → | | SP耳机转换器 | 15 | 15 | 15 | —— |
| → | | SP水晶镜面 | 15 | 15 | 15 | —— |
| → | | GBA超级记忆棒 | 49 | 49 | 49 | 4M |
| ↓ | | XG2(128/256M) | 285/445 | 310/460 | 310/450 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| ↓ | | EZ2(256/512M) | 565/880 | 580/880 | 570/880 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| ↓ | | EZFA | 550 | 550 | 540 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| ↓ | | GBALINK(128/256M) | 345/460 | 335/450 | 340/450 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| ↓ | | EWIN(256M) | 540 | 550 | 550 | 烧录器+烧录卡+连接线 |
| → | | GBA电影卡 | 160 | 170 | 175 | 未含CF卡 |
| ↓ | | PSONE101 | 550 | 555 | 540 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| ↓ | | PSONE102 | 540 | 540 | 530 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | PSONE103 | 540 | 550 | 535 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | 神游机 | 598 | 598 | 598 | 神游机+神游卡+电源+AV线 |
| → | | 共游盒 | 350 | 350 | 350 | 共游盒+共游机+连线 |
| → | | WSC | 190 | 200 | 195 | BANDAI16位彩色掌机 |
| → | | SC | 310 | 330 | 315 | 水晶版swan |
| → | | DC美版 | 340 | 350 | 350 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | DC日版 | 280 | 300 | 300 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | DC手柄 | 48 | 50 | 50 | —— |
| → | | DC记忆卡 | 48 | 50 | 50 | —— |
| → | | PS2 39001 | 1000 | 1050 | 980 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | GC | 750 | 780 | 780 | 主机+手柄1只+电源线 |
| ↑ | | XBOX | 1220 | 1250 | 1180 | 主机+手柄1只+AV线+电源线 |
| → | | GBA | 405 | 400 | 410 | —— |
| → | | GBASP | 670 | 670 | 680 | GBASP+电池 |

■PS2及周边 ■XBOX及周边 ■GC及周边 ■GBA及周边 ■WS及周边 ■二手主机及周边

※凡未做特别标记的物品均为原装，掌机周边均为国产，所有价格单位为“元”。以上价格为本刊调查结果，与市面价格略有出入，请读者以实际价格为准。

# Girl's Game Garden

## 女性游戏花园

**虽然现在距离盐泽兼人去世四周年的祭日已经过去2个月之久，但最近为了介绍克莱维斯，盐泽老师的声音又再次不断回响在飞月耳畔，往日的时光历历在目。我想纪念日与否其实并不重要，重要的应该是那种无法长久以来都未曾改变过的喜爱之情吧。就让我们透过魔非的这篇文章重拾那冰一般清澈无垢的声音，缅怀那逝去的笑容吧。**

### 盐泽兼人简介（1954.1.28~2000.5.10）

出生地/日本东京都
血型/A型　星座/水瓶座
兴趣/打麻将 看书
所属公司/青二Production
喜欢的颜色/紫色 青蓝色 粉红色
喜欢的音乐/古典音乐 钢琴乐

# 爱上虚幻的背影

如果视觉是二维的，触觉是三维的，感觉是多维的，那么……听觉该怎样来解释？

以虚构的人物被熟悉，以虚拟的形象被接受，通过传递触不到的音波而被爱恋，是否可以称这样的一种存在为"罪恶"？可是，明知道这样，还是会被吸引，会扑进这个"罪恶"的漩涡，让自己被淹没，一次又一次……

蓦然回首，惊觉……原来，我所爱上的，竟是那样一个虚幻的背影！

## 追忆盐泽 克莱维斯——静谧的背影

认识克莱维斯，是在一个很偶然的下午。记得那天阳光不怎样，天色不怎样，心情也不怎样，有点烦躁的心，在听到他的声音时，得到了净化，那的确是一种很美妙的享受，也许，文字无法表达其万一。

我记得他的背影，蓝色的长袍，被黑色的直发遮掉了大半，修长的身影，和沉沉的嗓音，让人觉得，靠近时很安心，倾听时很安详，随时都可以进入梦乡，




只是，或许会有些舍不得，不忍撇下那个声音，独自进入没有他的梦中。

克莱维斯是个喜欢安静的人，不喜欢说话，然而爱极了他声音的我，总喜欢去打搅他，骗他多说几句话，哪怕是无聊地谈论一下天气，或者谈论他喜欢的咖啡，都可以令枯燥的下午，变得令人回味。他也许不知道，我只是想多听听他的声音，那个可以让人的心平静下来的声音。在不熟悉的地方，陌生感仿佛黑色的浓雾，压得人几乎连害怕都喊不出来，这个时候就特别希望可以听到克莱维斯的声音，只要他沉稳的声音出现，黑暗也变得不再可怕。他不是阳光，没有那么耀眼，他是蓝紫色柔和淡薄的氤氲，只有当这个声音轻柔地出现在身边的时候，才发现对这份静谧已经无法割舍。

"夜晚的黑暗会为你隔开一切，守护着你的。进入那安静而甜美的睡眠中去吧！我会一直待在你身边。安心地把眼睛闭上就行……那么，祝你有个好梦……"*

即使他只是希望我能入睡，还是禁不住被这种温柔包围住，贪婪地，享受着这份幸福的感觉，像婴儿般睡去，带着他的祝福。

PS*：独白收录于DRAMA　CD《安琪丽可——KISS　KISS　KISS》

## 追忆盐泽 伊兹密——孤独的背影

伊兹密殿下是比泰多至高无上的存在，他英俊、睿智而果敢，他的身影永远在最高的那一点上，令人远远观望，不敢亵渎。高贵如斯，凄清如斯，每一次远远凝视那颀长的身影，总是能品味出一丝淡淡的哀愁。

苦涩，仿佛孤独的味道。



爱啊……令以往冷傲的殿下，变得患得患失，变得情绪浮躁。他会在沙场上与敌国英武的埃及王对垒，不顾危险地冲在最前面。战马上的殿下飒飒英姿，分外的气宇轩昂，可那份对恋人的执着，几乎使他失去冷静、身陷险境，而他，竟不自知。

平日优雅高贵的声音，在生死一线的战场上，变得激烈而沙哑，令人紧张他的安危，又心痛他的失常。

"下次，再一决高下！"*

最后的关头，殿下终于抓回了应有的冷静，使那颗为他而高悬的心，终于有了着落。敌国庆祝婚礼的歌声，应该传不到比泰多来吧！可是，伊兹密殿下心上的那道伤口，仍然会因为恋人他嫁而再次被剖开，鲜血直流。

银白的长发，随着微风飘扬着，如同王子殿下对异国那位黄金少女的思念，那无尽的相思，只能在风中传送。耳畔，似乎传来了一阵自嘲混合着无奈的笑声，是王子吗？看着那傲然挺立的背影，无人敢确认，那深深埋藏着失落的笑声，是从比泰多杰出的伊兹密王子胸腔中传出的。

泪，就在那个时候流下，代替那位骄傲得不愿意流泪的王子殿下！

PS*：台词收录于DRAMA　CD《皇家の纹章》（又译《尼罗河女儿》）

## 追忆盐泽 诸葛孔明——忠义的背影

诸葛亮，字孔明，号卧龙。

先生在隆中隐居的时候，很爱笑，笑声清亮，绝无尘俗的味道，亦无沉重的负担。最爱在那个时候，跟随先生左右，如沙漠般吸取他智慧之甘泉的点滴，聆听他低声谆谆的教导。

——夫君子之身，静以修身，俭以养德，非淡泊无以明志，非宁静无以致远；夫学须静也，才须学也，非学无以广才，非静无以成学……

宁静而致远，如同先生清澄的嗓音，总在耳畔心头回响，真希望这一刻，可以变成永恒。

先生……你在哪里？

“这里，在这里啊！”*

咀嚼着先生的教导，在每次抬头时，总忍不住要出声唤他，听到他包容般地答复，心便可以塌实。他不过是个文人，肩不能挑，手不能提，却可胸怀天下，博爱苍生，非一人可以独占。有谁可以想见，天下苍生的命运，竟系在这个二十七岁青年的身上？

讨厌那个叫做刘备的人，因为他的出现，破坏了先生的平静。接连两次他的到访，令人觉得无限惶恐，隐约可以预知，这个人，将会改变先生的命运。

“刘备大人……不，刘玄德……请让我追随左右吧！”*

冷静的、果决的声音，好似空谷回响，终结了所有的宁静。

果不其然，三顾茅庐之后，先生以天下为己任，终究是走出了群山翠竹所包围的那片宁静，单薄的背影，怀揣着一颗忠义之心。他相信那个人可以做到，可以改变这个世界，所以，他追随他而去，以必胜的信念，奉献终生，奉献他所有的智慧，乃至生命！

风中的精灵，想必也为失去先生这样的宿友而悲鸣吧！

逞才东吴、南征西讨……为了当初敬奉的一颗忠义之心，先生舍弃了一世的安宁，周旋在连年的沙场生涯中。他笑过，在舌战群儒、志得意满之时；在七擒孟获、征服蛮夷之后，可是那笑声，再无轻松平和，多了一份疲倦，少了一份自在。

PS*台词与场景出现于DRAMA CD《三国志——孔明卷》《三国志——仨庶卷》

当他是克莱维斯时，就希望自己成为他所期望的安琪丽可；当他是伊兹密时，就希望自己可以随时出现在他身旁，哪怕只是个侍从；当他是孔明时，就希望变成那个天天可以听他教诲的书童……

我所爱上的，就是那些岁月和时间都无法冲淡的背影，即使，只是虚幻的存在。



原本以为，声音带来的震撼，只是一时的，很快便会淡忘，然而，甚至只需要一声叹息，一阵笑声，那个声音所带来的，令人浑身战栗的幸福感觉，就可以和第一次听到时一样，叫人感动。

那个声音已离开这个世界将近四年，一千多个日子仿佛转瞬即逝，也许，永远无法留住那些令人心动、心痛或心仪的背影，可仍会将这份爱，持续。

仅以此文，献给盐泽兼人先生，四周年忌日！

■文/魔非

安琪莉可女王之路

# 守护圣&协力者介绍专题 之三

文/暗是魂



精神教官维克多

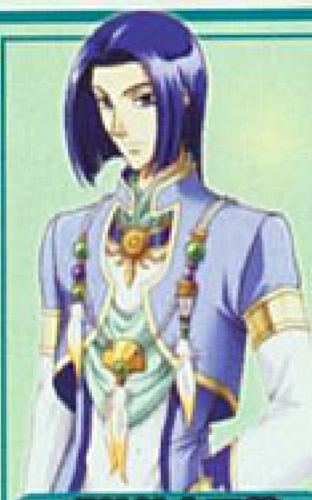
~Profile~

声优：立木文彦/推定年龄：31岁
身高：186cm/体重：86kg
诞生日：1月8日/星座：山羊座
血型：O型/发色：浓丽红/瞳色：冷毒

### 锻炼心神的坚强军人，后成为圣兽宇宙地之守护圣

维克多是边境惑星的庶民，父亲是建筑师，本人则是职业军人。在安琪系列的男角中，他是年纪最大的一个，尤其到了三代时已经34岁了，足足是主角安琪莉可的两倍。别看他长得有棱有角还是个强壮的刀疤男，其实这位精神教官大人可是个温和的性情中人，稳重可靠，在游戏中几乎看不到他生气发怒的样子。但在工作中，公私分明极为认真的他可是很严格的，比如在教导女王候选人时。－_－|||

他曾是王立派遣军的将军，但却由于某些原因主动辞去了职务，请调去了边境星球戍守。维克多叔叔无论何时何地都戴着手套，还有他脸上那道长疤，再加上他那句意味深长的“我不是英雄”，无不暗示着那段过去的经历是令他十分痛苦的记忆。至于究竟是什么样的经历……呵呵，那就请各位女王候补自己到游戏中去发掘吧。



感性教官西蓝

~Profile~

声优：岩永哲哉/推定年龄20岁
身高：176cm/体重：55kg
诞生日：2月13日/星座：水瓶座
血型：B型/发色：青紫/瞳色：青紫

### 磨炼感受性的艺术家，后成为圣兽宇宙绿之守护圣

西蓝出身于远离主星的深雾惑星。被视为天才艺术家，却总是漂泊不定，让人摸不着行踪。个性超级孤高，喜欢顺着自己的“感性”去生活，对豪华虚荣等等没有兴趣。用他自己的话来说，所谓“感性”就是“见到美的东西就能率直地感觉到那种美的心，若见到美的事物而一无所感，那就是心患上了重病的证据。”

如此随性的西蓝大人之所以愿意来到与他的随性颇为背离的主星圣地做教官，完全是出于他的另一项兴趣——人类观察。因为觉得能够见到女王和守护圣等难得一见的人物是极难得又有趣的体验，这才接受了请求，世俗观念淡薄的他可不是热心公益事业的人啊……

外貌纤细美型的他说话却是句句带刺，即使面对女王候补也决不口软。如果他喜欢上你，是不是就不会用毒舌毒你了呢？……大概吧……

### 平和优雅而寂寞的王子，后成为圣兽宇宙水之守护圣

终于有了第二位出身高贵的男角——提姆卡是白亚宫惑星的王太子。所谓“品位”，即端正的气质、礼仪和王者之风。教官本人就是有着一颗宽宏之心、深受臣民爱戴的“少年国王”（16岁以后已经登基了）。作为一个王者，他十三岁的时候已经敢和首席守护圣朱烈斯同等对话。言辞有礼却也亲切，不会让人感到如坐针毡的拘谨，是个温柔的人。

不过也因为身为王者，年少的他只有羡慕其他孩子在外玩耍的份，甚至连捉迷藏也是在《天镜》中第一次玩，但他只是笑着说大家其实对他都很好，被如此多的人关心着真的很幸福，所以要为这份幸福付出自己的回报。然而内心深处，他其实也并非不孤独。谁都把他当作“王太子”，而不是“提姆卡”这个人。希望诸位女王候补能够用温柔的心和平常的眼光抚慰他的寂寞吧！祝您成为白亚宫惑星的王妃！



品味教官提姆卡

~Profile~

声优：私市淳/推定年龄：16岁
身高：161~176cm/体重：43~60kg
诞生日：9月20日/星座：处女座
血型：A型/发色：黑灰/瞳色：黑灰

### 冷静又可爱的男人，后成为圣兽宇宙钢之守护圣

协力者中的另一位天才。10岁从研究院毕业(估计相当于我们的博士后)，12岁就当上了王立研究院的研究员，27岁接替离职的帕萨成为王立研究院主任，专业为宇宙生成学(多可怕的科目……)。但凡是跟“研究”有关的东西都喜欢，是个具有超高智商的理性与知性并重的男人。出身于很普通的惑星，父亲也是个研究者。在生活方面，这个正经八百的男人却只能用可爱来形容。对烹饪很有兴趣，至于拿不拿手……二代和天镜中他的额前一直垂着一绺头发，但是在三代中却不见了，似乎是某次做饭的时候不小心烧掉了……另一方面，一直以来生活中只有“研究”二字的艾伦斯特在感情上完全是迟钝型的，即使已经喜欢上了某人，第一个想法却是不知所措的“为什么会这样？！”。很容易慌张脸红。女生稍稍有所亲密的表示就会手忙脚乱——实在是超可爱的30岁眼镜男啊！



研究院主任艾伦斯特

~Profile~

声优：森川智之/推定年龄：30岁
身高：179cm/体重：69kg
诞生日：12月30日/星座：山羊座
血型：A型/发色：浅蓝/瞳色：浅蓝

# 闲聊游戏吧

# GAME BAR



小夜子初登大雅之堂，心中尚十分惶然，尝试着对我们Bar里面的文风做出一些改变，还不知道诸位能否接受。

本期的第一篇是带些同人性质的文章，笔触绮丽优美，飘逸又不失于浮华，细腻又不失于小气。当然也有人会对这种“漂亮文字”不感冒，但其实何妨轻松一读呢，欣赏与被欣赏的，都是一种美。虽然我们的Bar就是给大家交流用的：任何观点、感想都可以，不过总是过于激烈的硬性言辞容易失之偏颇，再说天儿正热，火气大伤身子不是？那在这夏日里多一些或儒雅或轻松的心情文字应该更会使大家感到心情畅快和舒适。

所以下面来自西祠胡同的文章也基本是这一基调，前卫带着些调侃的文字使得我这样喜欢碰专有名词的伪非不禁大呼：真是后现代主义颓废抽象艺术派的佳作啊！其实这到底是什么意思，我自己也不知道。

玩笑归玩笑，但这些文字的风格，个人还是蛮欣赏的。而字里行间透出的几分感慨，对于那些已经步入成熟年龄的玩家而言，应该是会有些共鸣的。

责编/唯夜



## 赋洛神

### 穿越时空的纪念

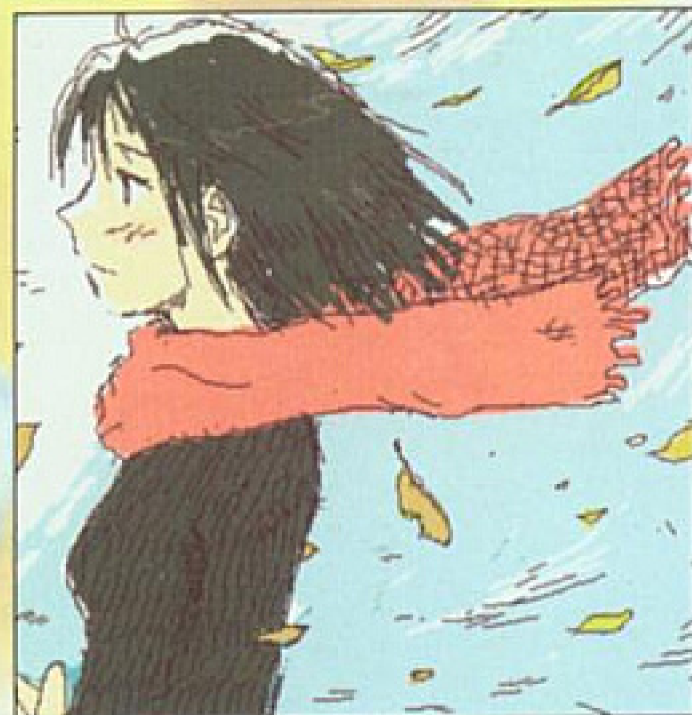
其实甄姬在当时并不知道自己为什么会在那样一个时间，那样一个地点突然地有了跳舞的兴致。也许是袁熙越来越无趣的谈话，也许是一次接一次被母亲训话，也许是日益逼近的没有胜算的战争，也许是因为被派来做这样一件无聊的而且无益的事，证明了自己所侍奉的主君并没有想像中那么贤能。无论如何，在满月散发着强烈表现欲望的半夜里，自己房间旁边的这个偏殿内的寂静气氛实在诱人。

曹丕这方面就简单多了，曹丕那天晚上喝了不少酒。年轻人毕竟是年轻人，天赋异秉的弟弟偶尔一个轻蔑的眼神加上心思深若潭水的父亲的一番训话，就会让精神力好像承受不住雨露堆积的芭蕉叶一般，突然之间倾颓下去。虽然如此，雨露被倒在地上以后，芭蕉叶也还是会重新舒展的，所以喝完了酒，路过走廊时，半夜时分冰凉如泉水的夜色还是让曹丕稍稍清醒了一点，心里想着糟糕，这番模样可千万不能给别人看见，免得又落下了话柄。他抬头看深蓝如上等锦缎般的夜色中正悬挂着一轮孤月，那种一般来说会被喻为清静安宁的光辉此时在曹丕眼中看来却带着华丽的感觉，当他转身见到偏殿内的甄姬，就马上明白了这种感受的由来。

这时为止曹丕并不认识甄姬，甚至连甄姬手中所拿的那支古怪的器物也不知道名字，对他来说，他所看见的全部，不过是一场无法解释的美丽幻像而已。空气被夜色染成若有若无的蓝色，月光的清辉隐隐约约洒落在半开放结构的偏殿里，曹丕看见那个女子跳着不知名的，并没有伴奏的舞蹈。她身上所穿的是连曹丕也为之惊讶的华丽服饰，浅蓝色丝缎上用深蓝色丝线绣出繁复的缠枝牡丹，袖口黑色丝缎和领口的白色沙绉上用金线绣着同样的花卉，在暗处隐隐闪耀出光亮的金线，让曹丕错觉牡丹盛放时的霸气侵入了这枯燥无味的厅堂，即使是秋天菊花的孤高和春天茂盛松树的强势都无法与之相比。似乎是夜色织就了衣裳，而月光幻化成了美人似的，偏殿内的空气仿佛在为着她发出柔和而迫切的喘息。她舞动的姿态与其说像轻云蔽月的娇柔还不如说就是皓月当空的强烈，利落简练没有多余的动作就好像暴风夹着雪花一样带着凌厉冰冷的艳丽。曹丕不由得想起皇室才能穿着的衣服上所绣的霸道的奇异生物，那种生物以最高贵和最自由的形态翱翔在天空中的时候，大概也就是这样了吧。她的黄金制成的腰带上垂坠着巨大的金色流苏，和发髻上的凤嘴衔着垂下的红宝石都随着旋转的步伐摇曳着，曹丕还从来没有看见过能把如许炫耀俗丽的巨大首饰戴成高贵得似太阳一般耀目的女子，如同盛夏的绿色池塘的波纹里惟一耸立的巨大粉红色荷花，抹去了除它之外的所有生物的存在感。她有丰满圆润的身段却充满不该出现在女子身上的力量感，细长妩媚的眼睛下一颗棕色滴泪痣只是为她的风情添加了一件悲剧式的华美外衣，令人错觉有一层夜明珠磨成的粉末罩在她身上而发出光辉。曹丕突然有了一个奇特的联想，她就好像是一种令人惊慌失措的天像，月亮或太阳被某种伟大的力量遮蔽起来的时候，那种妖异华美，然而以普通人类的渺小却无力改变的现像。当他正在胡思乱想的时候，甄姬转过身来望着他，眼里没有意外也没有惊讶，只是这么望着他，曹丕刚清醒没有多久的头脑一下子又混淆了，竟然慌不择路地便狼狈逃走，剩下甄姬一个人笑也不是，恼也不是。

当然第二天曹丕就知道了那是甄姬，而且知道了这女子是他的手所不能及的事物。她是袁绍手下的武将，也是袁家二公子的妻子。那支和她的首饰同样华丽得匪夷所思的武器叫做月妖日狂，果然，他没有想错呢，像是太阳或月亮般华丽的，人类的力量所够不到的事物……虽然夜半那个身影已经在心里留下了不会轻易消失掉的印记，但曹丕又能怎么样呢？在弟弟的威胁和父亲的监督之下，自己是不能够走错一步的，一个敌方的女眷兼武将，她的未来和自己的未来，似乎无论如何也不能交叠在一起……

对于这场相遇，甄姬却连回想都没有。男性痴迷的注视，对于她来说就好像是吹入眼睛的灰尘一样，几次满足于“眼睛大的人才会进灰尘”的虚荣心之后，剩下的只是对毫无新鲜感的行为的不耐烦而已。她思考着的是从曹操那里带回来



的情报和谈判结果，事实上这个谈判就好像是被打落的飞虫无力的挣扎一样，只不过是徒劳而只仅有象征意义的事情罢了。可是曹操的话……

"丕似乎很喜欢你呢……如果投诚过来需要名分的话，不如就嫁给他吧！"出乎意料之外，几乎像是玩笑的话却带着确定无疑认真的眼神。这个心思深沉的霸主，他为什么要说出这样的话呢？她眼睛里的厌倦和动摇，难道真的就那么明显吗……

"自己的命运，自己来掌握比较好吧！"最后留给她的是如此明显而狡诈的煽动，以至于回到了冀州城内，她仍然在称量着这句话对于自己的意义。

她一边思考着一边站在城楼下，一点也没有意识到头顶上毒辣的太阳，发呆似的站在那里。城楼上的人却像抓住了救命稻草般抓到了话题，那是贪高处偶过的凉风，坐在城楼上乘凉的军官眷属们。女眷们看着太阳底下的甄姬，却渐渐错觉那逼人的日光只不过是甄姬的光芒所反射出来的余晖罢了，于是她们的眼里慢慢释出了恶意，本来有一搭没一搭的话题不约而同地转到了甄姬的身上。

"明明都已嫁为人妻，还整天舞刀弄枪的，袁公子就没有意见吗？"一个女人如果立定了心思要讲别的女人的坏话，真是什么借口都找得出来的。甄姬为袁家出入战场，得到上至袁绍，下至臣民的一致称颂，抓住这样的把柄，实在也不能称之为高明，不过也许这就是甄姬和她们之间的区别也说不定。女人们一旦围在一起说起别人的闲话来，那嫉妒的火焰就会在众人的添柴中越烧越旺，女眷们的兴奋飘荡在城楼上，泄愤的心情几乎要浓重到看得出颜色来。然而一道敲开冬天的冰层才能够取到的凛冽泉水一下子便浇灭了这簇相对而言微不足道的火焰，那是甄姬的声音：

"如若对我有什么意见的话，以后不如转告它吧。"稍稍举起月妖日狂的结果，女眷们都不再开口了。甄姬对于自己造成的沉默并不觉得满意，她的眼睛里只是闪过一丝厌倦："和你们说话还不如自言自语来得有趣。"她转身消失在楼梯口的身影如同黄昏转为黑沉的天空中一抹淡去的深蓝，让置身其下的人类为自己无法理解的造物的奇妙和伟大而战栗，从某种角度而言，女眷们此时心里的感受也与之类似吧。

如果在平时，就算是那些闲言碎语像带着灰尘的枯叶一般飘进听力所及的池塘里，甄姬也只会沉默着把枯叶用理智的兜网从意识的水面上捞起来而已，如果每次都要计较，那她每天的生活还真的都要在与女性的斗争中度过呢。今天突然不能如往常一样轻松地应对，究竟是为什么呢？甄姬的思考好像陷入了纠缠的蛛网般，不仅有黏性的可恶蛛丝，还有挥之不去的灰尘飞舞在理智的镜台上，令她动弹不能。

就在苦恼着的时候，母亲的侍女竟然来传唤甄姬去见夫人。本来这种过于正式的传唤方式已经让甄姬感觉很不舒服了，没想到进了母亲的房间，刘氏颤巍巍的声音劈头盖脑地打了下来："宓儿，你已经嫁了人，是人家的妻子，还总是在外抛头露面，到了现在还没有一男半女的，你就没有为以后打算过吗？整天听别人的闲言碎语，你也无所谓吗！建功立业根本就是男人的事，要来有什么用？难道这些就是你要的吗？"本来应该点头称是随便应付一下就可以了的事，甄姬却低下头考虑了很久。

"是啊……要来有什么用呢……"甄姬自语的眼神里带着微妙的情绪，这个问题并不是对刘氏，也不是对任何人，而仅仅只是在问自己罢了……

越来越不耐烦的刘氏干脆柱起拐杖，走到女儿面前，想来个当头棒喝式的叱责，走近了看清面前这个女子的样子，愤怒却如同春末凋零的残花一般无力地掉落了，取而代之的是一种惊异夹杂着战栗的感受——自己是有多久没有好好看过女儿了啊！嫁了人的妇女普遍有着少女所没有的成熟丰韵，可甄姬的眉眼之间，和那些对着镜子梗梳妆，对着绣架梗绣花的妇人又有不同的神情，该怎么形容才好呢，在眼前的这个已经长大成人



的女子身上，刘氏所见的是活了几十年也未曾见过的光芒，就好像是某种不吉利的天像似的发出逼人的妖异霸气……

"若我去到哪里的话，你也要一起的吧？"甄姬突然抬起头来，把近前的刘氏吓了一跳，然而更令做母亲的感到迷惑的是女儿脸上醒悟和决定的表情，自己的训话得到了这样一个看似无关的回答。面前虽然的确是自己的女儿，却让她有着奇异莫名的敬畏感，这样的敬畏感既让她觉得忍惧，又有着无可避免的骄傲，在这样的情绪下看着甄姬迫切而不容否认的眼神，刘氏不由自主地喃喃道："没想到你已经长得这么大了……既然如此的话，要怎么做，就都随你吧……"

这个回答并没有让甄姬意外，或者说无论怎样的回答也不会影响她已经做的决定吧。母亲肯定的回答只是增加了需要考虑的事物而已……仿佛是从环绕在山顶以下的薄雾中渐渐走到了山顶似的，所有的思绪都一下子明朗了，不自觉地挺背转身的姿态让刘氏怀着一切命定的觉悟目送着女儿出门。

对于甄姬来说，整件事情到了这个时候等于是完了，剩下的只不过是享受完成目标的过程而已。可对于曹丕来说，第二次见到甄姬却意味着更大的冲击。攻入冀州城的时候，他看到甄姬纵马疾驰的身影穿梭在乱军中，好像是用古筝弹奏的《十面埋伏》一样，迤逦多变的丝弦能表现出妩媚的王气，和通常所使用的琵琶不同，那是用华丽如珠玉崩碎的音色弹奏危险且夹杂着阴谋的旋律，美艳和强势在这样的组合中奇妙地揉和在了一起。如果说月夜中的舞蹈就好像是一开始那串突然从清静的虚空中崩出，清脆凌厉，牵扯着听者神经的连音的话，那么现在这段就应该是复杂华丽的连奏技巧所弹出的激烈高潮了。已经得到父亲看似不可理喻的许诺的曹丕，感觉自己的手已经快要够到那奇异的天体了，而身边的弟弟，本来嚷嚷着要看未来大嫂是何等庸脂俗粉，此时那张发青的脸更让他觉得无比满意，种种加起来的结果，这时激动的心情就算在甄姬被自己赐死之后也仍然时时记起，毕竟，一个人一辈子能见到的奇迹又能有几个呢，就像完美的日全食和月全食一样值得怀念。

到了曹操面前的甄姬突然绽开微笑，如同艳红色的大朵月季在墙头突然开放，一下子把无尽的艳丽霸道地倾倒在众人的视线之内。

"愿为曹丞相效命！"台词是什么已经不重要了，重要的是这一朵奇葩幸运地被自己采摘到了手里，曹操怀着欣慰和庆幸挥手示意，他明白这个女子是不会停下来的，就像月妖日狂的名字一样，她一直都在用生命燃烧着让日月也为之颠倒的华美火焰，曹丕对他描述的那个在偏殿中独自舞蹈的幻像更证实了他对她的理解，这个女子是区区袁绍所不能够掌握的珍宝，庙小妖风大的袁家，那些只知道自己的小小世界内的无谓波动的男男女女一定已经让她觉得不耐烦了吧。如果让她选择的话，她会如何安排自己的生命呢？除了想要得到珍宝的理所当然的渴望之外，对于这个问题的好奇心也是他需要甄姬的理由之一。答案现在已经得到了，虽然在意料之中，但他依然为这种选择感叹。自己的命运自己来掌握，真正做到的人，又有几个呢……

他看着在战场中散发着无尽光辉的甄姬，这才是真正的甄姬，是甄姬想要成为的甄姬，不是女眷们狭小的世界里不守妇道的妻子，也不是刘氏希望中循着平坦的道路，拥有平凡幸福的女儿，她要的，只是像日食或是月食那样，生命中可遇而不可求，令人只能够一动不动而仰视着的华丽光辉罢了。

即使，那只是瞬间闪过，任何人的手也无法抓住的美丽……

**文/黛黛**

*在接下来的文字中将会有一个"DEMO"，大家将会看到我们这次最静哈特辑的一个"文字预览版"，可能你对这个游戏系列还不太熟悉，可能你对入手这本特辑还心存犹豫，那么不妨先睹为快，用你的心去感受和品评一下质量吧。只要用心，谁都可以哦。*

**——郑重声明——**

我们的栏目衷心欢迎各位读者用各种方式与我们交流有关于游戏的感想或心得，但无论是见解评论，或是心情领悟，请遵守诚信的原则——请保证您的来稿完全为自己的原创。否则投稿人将承担由此产生的一切不良后果。



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。



# 成人游戏

文/赵青凤

——明镜止水的心态 飘渺如烟的年代——

目前作者的文章正在论坛上连载，看着他的文字，似乎感觉正超脱地漫步于尘世中，然后偶然回头就发现了几抹一路走来的痕迹中那带着秋意的凉色。似感慨、又似乎只是嗟叹。

## 烟飞云散

我是一个恶趣味的人。

比如把ＱＱ信息改成坐台女，看熟悉的朋友们问我包夜多少钱。

或许你认为这是变态。有一天我看见ＰＳ版的《异度装甲》汉化成功了，可是我问了几家电玩店，都说还没到货。于是我装起电骡，马力全开，二十四小时下载《异度装甲》原日文版ＩＳＯ。下到一半，发现我下的只是ＣＤ１，于是又搜ＣＤ２的ＢＴ种子，同时下。

这时候有人问我，你为什么不去买两张日文版，然后打补丁，用模拟器玩呢？ 我稍微思考了一下，痛苦地说，已经下到……你看，已经下到６５．４２％和２８％了，做人要有始有终。

天道酬勤，终于下完了。用ePSx试验，完美。我打开一听Beer，洒一点在花盆里，感谢汉化组的辛苦。

下面是烧，烧着烧着，我想起来ＩＳＯ里面没打补丁，回头下了工具打好，重新烧……

烧着烧着又看到说明，推荐用酒精，不推荐用ＮＥＲＯ……很好，我是个执着的人，于是再重新来。

终于完了，我带回去，放进ＰＳ。

果然读不出来……我的ＰＳ有生以来就只能读《月下夜想曲》，这也难怪，谁让它是《月下》限定版呢……以前没感觉到有什么不好，现在才晓得为一款游戏买一个主机还是有点不合算的呀……

不过没关系，我人品很好。所以我从抽屉里拔出赋闲很久的ＰＳ２，还是读不出来。这也不能怪它，它是３０００１型，不是很喜欢读ＣＤ。但是它的主人是多么偏执呀，我掉转马头，奔回公司，又烧了两张ＰＳ２／ＤＶＤ。

这次读出来了……完美……完美的标题画面……进游戏就死机。哎，看来我的人品光环对无机物是无效的。我想了想，觉得如果以后两个月靠稀粥为生，重买个５０００６也不是没可能。

很多时候根本就不是为了玩。当所有的游戏主机可以不费力气得到的时候，一切神秘面纱被轻易揭开……好奇与兴奋逐渐消散，游戏世界，我已经离开你很远了。

在从日照回南京的车上，听见隔壁小女生窃窃私语：如果可以，你想用什么换回他？

于是我也假设，如果可以，用什么换回对游戏的狂热呢？

我想了很久很久……我所珍视的一切……

终于我决定，如果真的可以让我重新燃烧起对游戏的热望，就用我和小强、小海、修罗、阿时等人的友谊来交换吧……

## 是耶非耶

最近身边的朋友热中一种游戏，就是故意不和男（女）朋友联系，不接电话，不见面，看谁憋的时间长。

就在我感觉自己快要赢的时候，嗯，是上个星期，某天晚上我觉得非常寂寞。虽然我有朋友，很好的朋友。但是朋友再好也不能安慰到你的嘴唇和手指对不对，于是我坐在路边，打电话给女朋友。那时候已经是晚上１１点多，她听到我的声音简直高兴死了，热情地大喊：哇，你还没死啊，没死就赶紧准备来参加我的婚礼啊，１０月１号，在某某酒店！

我掐指一算，这个游戏我已经坚持了三年，看来新郎应该不是我。

因此无论玩什么游戏都要控制好一个度，否则会弄假成真。

我最近在玩降龙，就是ＳＦ的改版啦，是小强推荐的。在中午休息的时候，在下班以后，我都会拎起转接的ＰＳ手把，搓“好又更”，幻想自己是在街机厅，一下发出十八个波，周围的人用水灵灵的大眼睛望着我，双手都放在下巴上，都在喊哇~~~

每当苏联老魁以完美的防御姿势吃掉所有的波，那笃笃笃笃笃笃笃笃笃笃的打击声简直太让人有成就感了……我还会用“加加不罗根”帮老魁刷牙，简直爱死他了。

……呃……原来我喜欢的类型是高大魁梧的哦，怪不得前段时间用模拟器玩《魔强统一战》，我最喜欢的对手是户愚吕弟，用藏马的鞭子抽抽抽，让树帮他推油，最爽的是用幻海姐姐无限空接……空中抓投、灵光镜、升龙再升龙、滴蜡……果然是爽快到不行，性感到飞起啊……（擦键盘上的口水）



Shit……还防水键盘呢……

嗯，最近好像大家的审美有所转变，这种ＸＸＸＬ ＳＩＺＥ的男人少了，也缺了很多作为女王的乐趣……

前段时间有一个朋友（男）悄悄对我说，你要矜持一点，不要在大庭广众之下就对人家上下其手。我狐疑地说，人家是谁啊？他哀怨地说，人家就是我啦……

这让我想起玩ＱＵＡＫＥ的时候，我上台阶都是一跳一跳；玩ＤＦ的时候，做梦都是马赛克；玩ＭＧＳ的时候，在办公室走廊上贴边走，进厕所喜欢看镜子右上方。

再郑重提醒一句，玩《尾行》和《臭作》的朋友当心，前两天我亲眼看见一个流氓被抓住，围观的群众一人一脚……生命是只有一次的，没有ＬＯＡＤ ＧＡＭＥ！

西祠 XICI.NET 西祠游戏论 http://vgame.xici.net

《电子游戏软件》与西祠游戏论坛合作本栏目，玩家可以登陆http://vgame.xici.net，本栏目将会从中选出优秀帖子刊登在“闲聊游戏BAR”栏目中。欢迎大家发表精彩言论，畅所欲言，一切与游戏有关的话题都在讨论范围之内。



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

# 龙哥热线

## 游戏硬件我最通·不是神仙赛神仙

前两天休息时待在家看美洲杯巴拉圭对哥斯达尼加的比赛，对方在大禁区外一记精彩的远射被守门员瞅瞅托出之后，解说员突然冒出这么一句：『这记远射守门员射得好，守得也好！』……龙哥沉默三分钟。

**有问题找龙哥!!**

包打听来包回答　面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智　但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

游戏通







**Q** 小弟我正在玩XBOX上大作《忍者外传》，可在第六关大教堂中通过资料陈列室后的一个有木星仪的房间内开不了密码门，请问密码多少?再有就是后期的霸王大刀有什么办法入手?偶在这里先谢过了!请问可否在贵刊登一则《忍者外传》实用秘技，偶再谢过了！另外请问哪里有卖PS2 FF10-2粤语版?

**（山东青岛　隼龙）**

密码为2712。霸王大刀是需要拥有了一定数量的金甲虫之后在商店与店主交谈，即可得到。该刀威力很大，并且除了可以用来攻击外还可以破坏有裂痕的墙壁。本作重在隐藏要素的发掘以及武器、道具以及忍术等的发掘，可以参考今年第10期的"忍者外传"游戏研究，而你所说的"秘技"则比较少。FF10-2的粤语版？中文版尚未发售，何来粤语版一说？勿信。

**Q** 龙哥你回答读者的问题有误哦，就是最新的vol139期龙哥热线中有读者问GBA版幻想传说里用白象牙打造的麻将的作用，你说那是"集齐全道具而已"，其实那麻将是战斗道具，在战斗中使用会根据和出来牌的大小来决定对敌人的伤害值，我就和出来过费总BOSS30000多HP的大牌啊。

**（北京　花儿花儿）**

谢谢你的指正，呵呵，人力有时而穷。龙哥也不是万能的神，回答之中难免有遗漏之处，看到的玩家尽管来信指出来，不要客气。不过这么一说，我已经决定回去看看这副麻将的玩法了，似乎蛮有趣的样子。

**Q** 一些购机的基本问题（贵刊的PS2特辑我有买，还有一些有关PS2的玩家问题的来信解答），使我购了一台PS2，非常感谢！但在此又有一些疑问，我的那些朋友们各有不同观点，特向龙哥请教，请一定帮我拿个主意。

1、前几日上网突然发现出了PS2的模拟器，不知是真是假，如果是，那我这台PS2是不是白买了呢?（担心中……）2、听说模拟器可以模拟相应主机上的游戏，如果是那样，其主机销售会不会受到影响，而且还有必要改主机吗？3、我虽是女生，但却是一个生化迷，而且迷的不轻，但听说生化4NGC独占，我那个伤心啊！我想请问如果现在买NGC值得吗？4、另外，我还想买一台XBOX，但听说2005年底要出XBOX2了，现在买值得吗？我是个菜鸟，所以提的问题可能有些幼稚，但我那些游戏FANS们却意见不一，所以我除了向龙哥求救别无它法了，希望龙哥能在百忙中抽出一点时间帮我解决一下这些问题，帮我拿个主意，小女子在此谢过了！

**（云南昆明　张敏）**

1、PS2自问世以来，针对它的模拟器的研制就从未停止过，而且现在的确可以运行PS2游戏了，不过对电脑的配置要求很高，运行效果却是非常的勉强，玩起来很伤神，离成熟的软件还相差甚远；2、模拟器有在电脑上运行的也有在游戏主机上运行的。先说前者：由于游戏机的硬件是专为游戏而配置，故即使电脑的性能超过了主机要想进行模拟仍旧是非常困难的事；至于后者：不同厂商开发的主机平台以及硬件架构也不尽相同，进行模拟也不容易。因此，现在的许多模拟器很少能完美模拟的，而且一般都是对低位主机进行模拟，不会有谁买台PS2就是专门为了在上面玩模拟的DC游戏吧？所以尽管放心，当然模拟器的存在主机的销量多少都会存在一定影响的；3、如果你觉得为了玩生4而买GC值得的话就没问题；4、同理，XBOX2明年什么时候出与是否现在买XBOX并无太大关系，我们买主机是为了玩游戏，而不是为了赶时髦拼硬件性能。现在不是还有很多玩家MD、PS玩得不亦乐乎吗？

**Q** 1、像GT纪念版PS2这类的主机有没有翻新的可能？2、PS2看DVD是否对光头损害较大？3、PS2原装手柄有无震动功能？4、是不是美版主机不能读日版游戏？日版主机不能读美版游戏啊？5、你认为PS2的必备周边有哪些（最低标准，大概2000元左右）？6、电软主页为什么没有论坛，以后是否要开论坛？7、最重要的问题，一定要回答。你们老编长什么样子（我想像中大概是手短、脚短、矮矮胖胖，好像机器猫的类型），你觉得你帅还是老编帅？

**（山东济宁　刘一峰）**

1、最近市面上已出现55006GT的翻新机，不过多是在手柄上，主机翻新还是比较少；2、不建议这么做，原因上期已述；3、组装手柄尚且能震动，何况原装？4、对，看你喜欢美式的还是日式的游戏哪个多些再买对应的主机吧——如果想支持正版的话；5、电视（笑）、电源（行货与港版不用）、记忆卡以及分量线一根（组装即可）；6、这些都正在考虑之中；7、这个问题……嗯，请容许龙哥我保持沉默吧（笑）。

## 游戏王三张幻神卡终于圆满

龙哥你好，我是游戏王的疯狂FANS，光是游戏王的纸卡就收藏了1325张。每天拿着GBA找死党切磋游戏王2004是家常便饭。但在玩游戏王8时，总搞不清楚3张神卡的效果，龙哥请告诉我吧。还有，FC上的热血格斗除了按选择键，加左或右和A能用虎面人和豹面人外，还有其它方法选用这两人吗？

**（上海闸北　袁文华）**

谢谢你送我的这三张幻神卡——我可是集了好久都没攒到啊，这下可以好好炫耀炫耀了（笑）。8我没玩过，不过效果应该和原作中一样，不会改变吧？要想发动这类变态的神卡，专门的卡组设置是必须的，不然只能队伍中空有神卡而被对手屈死。据我所知，要想选这俩人的话只能用这个方法。

**Q** 吾想请教你两个问题，希望你能看在这是吾支持电软N年（N>3）来的第一封信的份儿上给登上，在这儿谢谢了先。吾最近刚购入PS2 50002一台，据说这种型号的PS2在国内比较少见，那是不是也意味着买到翻新机的几率要小些（买机时已按电软打假篇一一检查，弄的BOSS都不耐烦了，但还是有点儿放心不下！刚掏空血汗买了PS2，PSP与NDS的出现又让我一波未平一波又起，请问龙哥，你认为PSP和NDS的游戏软件的售价大概会是多少？要知道，这一点很可能决定我这个中立玩家日后的购机方向（我没那么多铁两个一起买）。

**（重庆　吴鹏凯）**

你那是澳洲版主机，虽然翻新机的几率非常小，不过使用后以后修理起来却是比较不方便的。龙哥不推荐大家欧版、英国版、澳洲版以及韩国版的PS2（尾号分别为2、3、4、5）。PSP与NDS的软件媒体一个是特制的UMD光碟，一个是大容量的卡带，估计价格都不会便宜，不过NDS向下兼容……

**Q** 我是一位老读者，自打创刊我就拥有她。不过总觉缺点啥——游戏机的修理。我的PS2光头该换了，就是没资料。我地处内蒙偏避地段，最近是沈阳往返得200元路费。我希望把修光头的过程刻成光盘（随赠品或高价出售），拥有机器的玩家一定会高兴的。

**（内蒙古　路清泉）**

有您这样大年纪的老读者我们非常高兴，说起来最近龙哥收到了不少老年读者的来信，蛮感动的。以后我们会在科普园地中刊出一些常见的主机日常维护与简单故障排除方法，鉴于不少玩家的实际动手拆机能力不高以及游戏主机毕竟是精密的东东，过于专业的修理不在刊登之列，毕竟在这方面我们不得不承认：JS才是专家。



黄金1最后有一个灯塔，有五个女神像，旁边还有一个门，如何才能打开那个门呢？（广西风平舞云）　那个谜题是需要你根据提示将不同颜色的女神像推到相应的地方。正确的放置位置应该是：金色的在中间，红色的在左上，绿色的在左下，紫色的在右下，蓝色的在右上。之后离最终BOSS战也就不远了。

"你没事吧？"

"还……还好吧，唉，头好疼……"女人坐在床边，揪皱着眉，有些痛苦地按着额头，"不过……你身上的伤……真是抱歉。"

"没关系，你之前估计是惊吓过度，突然醒来有这种反应也很正常。"

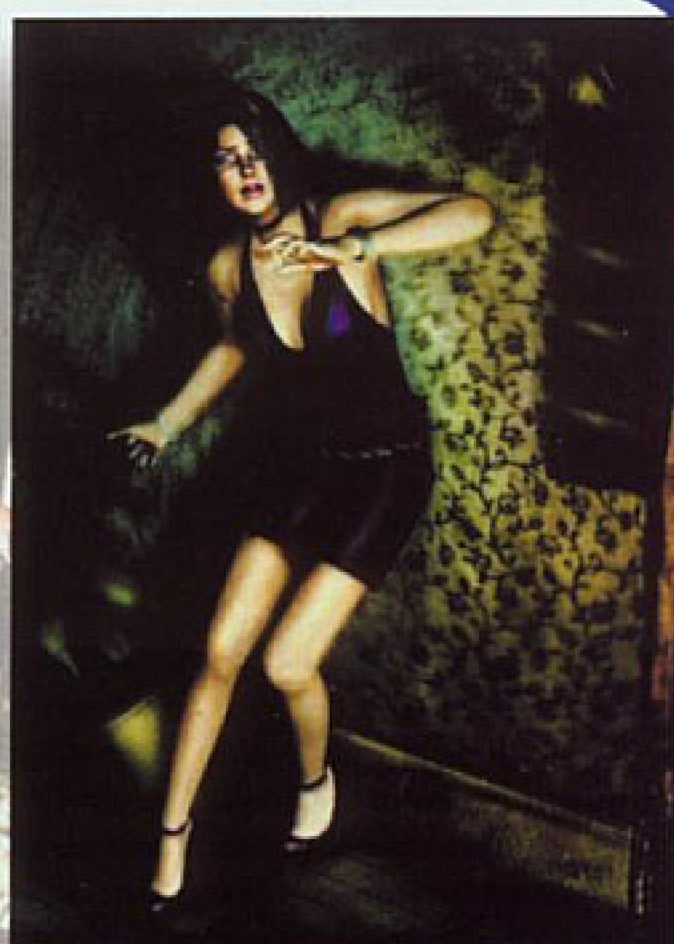
"可是把你挠成那个样子……我这里有好多绷带，你要不要用？"

男人苦笑着摸了摸下巴，"还是把它留在你骨折的胳膊上吧，再说我缠满了绷带像什么样子，木乃伊吗？"

"唉……"女人低下了头，"真是不好意思，不过……还有一个问题……"

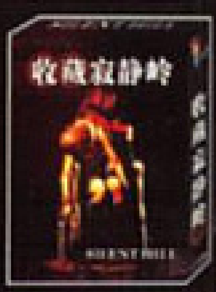
"什么？"

"你是谁？"



# 失落的记忆（节选）

这是一篇在《寂静岭4～房间》基础上，加入作者灵感后，改编创作的中篇小说。文中所有人物关系和世界观与游戏基本一致，只是在情节交代和剧情发展上，加入了个人的认识和创作。由于出自国人手笔，而且笔锋老辣而幽默。由于原文篇幅过长，本文只节选其中部分章节，小说其余内容，以及更为精彩的"寂静岭"系列研究和分析，都刊登在我们近期出版的《收藏寂静岭》套装中。有关《收藏寂静岭》精彩的具体内容，请参看近期相关广告介绍（P??）。




## 引子　你是谁

虽然脸上带着些许的瘀青，不过仍然掩饰不住那自然的美丽。而现在，这张美丽的脸上那同样美丽的双眼满载着单纯的困惑盯着面前的男人，那双眼里写满问号，那问号里写满三个字：你是谁？

男人几乎无力地跪了下去："我住在你隔壁两年了，现在你问我我是谁？"

"实在抱歉，我真的……有些乱，只觉得你好眼熟……你是公寓管理员的儿子？"

"……"

女人很认真地咬着嘴唇，紧锁着眉头，挠了挠脸，"街对面卖水果的大哥……吗？不对，他年纪比你要大。"

"……我是亨利，亨利·汤森特。住在你的隔壁302啦！"

"哦……"女人的表情分明还是混乱和迷惑，只不过她现在是只好接受别人告诉自己的事实。"那……"

亨利站起了身子，深吸了一口气，"现在你可别说又要问'那我又是谁？'"

女人甜甜的笑了，那可爱的笑容里满是不好意思，那"不好意思"似乎正在说：你真聪明。

其实亨利的记忆也有些混乱，他甚至搞不清自己是怎么跑到医院里的。他只记得这几天一直想拼命地走出自己的房间，但始终出不去，而脑子里那些破碎零散的记忆里又充斥着诸如地下铁、森林和建筑物之类的东西，这到底是怎么回事？在思维的海洋里他可以摸索到很多残片，但每块残片之间又是那么的缺乏逻辑性。他数度认为这只是一个梦，他也想说服自己这是一个梦……

但没有这么长而且还做不醒的梦。就算有，那恐怕和现实也没什么区别了。

所以当亨利发现自己又莫名其妙地出现在医院里的时候，尽管他不知道自己是怎么来的，但至少还知道自己来的目的。

……

（省却部分篇幅）

"你、你看不见？没可能啊，它就在这，你看，这么大的一个洞。"

"你是说墙上那个钉子留下来的洞吗，那个我倒是看见了，不过你刚才真的是钻到那里面去了吗？"

男人几乎要以头撞墙了，"好吧，就算没有什么洞，不过按你说的我'突然消失又突然出现'总是真的吧？你至少可以相信这里确实有很奇异的事情发生吧？"

女人很认真地点了点头，"我没有怀疑你啦，大学的时候我学过一些空间物理学，我想现在我们这个诡异的世界也许可以用平行宇宙的观点来解释；而你的突然出现和消失，也许可以借用一下'跃断'的理论。不过即便真的存在平行宇宙，那每个宇宙里的物质总量应该是独立守恒的，你如果跃进别的宇宙那相应的也应该等量的物质作为等价交换进入这个宇宙才对啊，比如说另一个世界里的你。诶？难道说，现在的这个亨利……好，快速问答立刻回答我不准犹豫快说你姓什么？"爱琳一脸认真地伸手指着已经满脸茫然的男人。

"不过就算真是这样那也奇怪啊，你怎么可能主动决定跳入另外一个宇宙呢？而且为什么我就不可以？这其中难道有什么选……"

爱琳的话还没有说完就被亨利一把勒住了脖子捂住了嘴拽出了房间。

"说老实话你怎么知道这里有个厕所？"

"我也不清楚，真的，我只是隐约感觉自己以前来过这儿，也许就是不久之前？"

"我突然说想要方便你就很快带我到这里，我是很感谢啦，不过……为什么是男厕所啊？"

"两个门挨得那么近开错了也是很正常的，再说这种时候不会有别人进来啦。"

"那你为什么也进来了啊？"

"拜托，外面全是怪物啊，好不容易冲了进来。你不会要我一个人留在外面吧？"

"……先说好一会儿出去的时候可别太期望我能帮上什么忙，我只有个手提包而已，打怪物太勉强了。"

"我知道我知道……"亨利苦笑着回答。

"那……你现在就站在这里不准动，不准再往里走了！"

一个人靠在门上，这似曾相识的情景令亨利的心中浮起一阵波澜，他思绪中的某条链环似乎又扣上了……

突然间好恶心……好想吐……等我一下……

似乎有人对自己说过这样的话，而且好像就是在这个地方。但除此之外，亨利的脑中还是乱成一片，似乎精神还没有跟上身体的移动。之前在自己的房间捡到的钥匙竟然可以打开医院电梯后面的一扇暗门，这之后带着爱琳狼狈地冲出了数只护士怪物的包围来到了一个诡异的场所——盘旋向下不见尽头的螺旋阶梯。整个阶梯似乎漂浮在一个神秘的空间中，无所凭依，无所寄托，就好像一个空虚的灵魂，但一路上那些断断续续绵绵延延的血迹似乎又在表明这个灵魂想要执着地追求什么……

追求什么？还容不得男人多做思考，身边的女人就急着说她要上卫生间，可巧旁边就有一扇门，可巧进去没走多远亨利就发现这是他记忆中相当熟悉的地方。

等我一下……

然而他再也没有等到那个人从卫生间里出来……"啊！"亨利悚然而惊：同样的事不会发生第二次了吧？爱琳不会在里面也消失了吧？他动念之间脚下刚迈出一步，就和从里间拐出来的爱琳撞了个正着。

"你要干什么啊？难道你刚才想进去不成？"女人撅着嘴问道。

"不是……没有啦，anyway，既然没事，那我们走吧。"

终于躲过了那些拦路的怪物，两个人来到了检票口附近。亨利突然觉得脚下踩到的东西有些异样，他低头一看，是一绺绺乌黑发亮的长发，延续着一直铺到了立柱的拐角后面。这是什么东西？一种不祥的预感……

# 龙哥热线

**游戏硬件我最通·不是神仙赛神仙**





**Q** 小弟我正在玩XBOX上大作《忍者外传》，可在第六关大教堂中通过资料陈列室后的一个有木星仪的房间内开不了密码门，请问密码多少?再有就是后期的霸王大刀有什么办法入手?偶在这里先谢过了!请问可否在贵刊登一则《忍者外传》实用秘技，偶再谢过了！另外请问哪里有卖PS2 FF10-2粤语版?

（山东青岛 隼龙）

密码为2712。霸王大刀是需要拥有了一定数量的金甲虫之后在商店与店主交谈，即可得到。该刀威力很大，并且除了可以用来攻击外还可以破坏有裂痕的墙壁。本作重在隐藏要素的发掘以及武器、道具以及忍术等的发掘，可以参考今年第10期的“忍者外传”游戏研究，而你所说的“秘技”则比较少。FF10-2的粤语版?中文版尚未发售，何来粤语版一说?勿信。

## 游戏王三张幻神卡终于圆满







龙哥你好，我是游戏王的疯狂FANS，光是游戏王的纸卡就收藏了1325张。每天拿着GBA找死党切磋游戏王2004是家常便饭。但在玩游戏王8时，总搞不清楚3张神卡的效果，龙哥请告诉我吧。还有，FC上的热血格斗除了按选择键，加左或右和A能用虎面人和豹面人外，还有其它方法选用这两人吗?

（上海闸北 袁文华）

谢谢你送我的这三张幻神卡——我可是集了好久都没攒到啊，这下可以好好炫耀炫耀了（笑）。8我没玩过，不过效果应该和原作中一样，不会改变吧?要想发动这类变态的神卡，专门的卡组设置是必须的，不然只能队伍中空有神卡而被对手屈死。据我所知，要想选这俩人的话只能用这个方法。

**Q** 龙哥你回答读者的问题有误哦，就是最新的vol139期龙哥热线中有读者问GBA版幻想传说里用白象牙打造的麻将的作用，你说那是“集齐全道具而已”，其实那麻将是战斗道具，在战斗中使用会根据和出来牌的大小来决定对敌人的伤害值，我就和出来过费总BOSS30000多HP的大牌啊。

（北京 花儿花儿）

谢谢你的指正，呵呵，人力有时而穷。龙哥也不是万能的神，回答之中难免有遗漏之处，看到的玩家尽管来信指出来，不要客气。不过这么一说，我已经决定回去看看这副麻将的玩法了，似乎蛮有趣的样子。



**Q** 一些购机的基本问题（贵刊的PS2特辑我有买，还有一些有关PS2的玩家问题的来信解答），使我购了一台PS2，非常感谢！但在此又有一些疑问，我的那些朋友们各有不同观点，特向龙哥请教，请一定帮我拿个主意，

1、前几日上网突然发现出了PS2的模拟器，不知是真是假，如果是，那我这台PS2是不是白买了呢?（担心中……）2、听说模拟器可以模拟相应主机上的游戏，如果是那样，其主机销售会不会受到影响，而且还有必要改主机吗? 3、我虽是女生，但却是一个生化迷，而且迷的不轻，但听说生化4NGC独占，我那个伤心啊！我想请问如果现在买NGC值得吗? 4、另外，我还想买一台XBOX，但听说2005年底要出XBOX2了，现在买值得吗? 我是个菜鸟，所以提的问题可能有些幼稚，但我那些游戏FANS们却意见不一，所以我除了向龙哥求救别无它法了，希望龙哥能在百忙中抽出一点时间帮我解决一下这些问题，帮我拿个主意，小女子在此谢过了！

（云南昆明 张敏）

1、PS2自问世以来，针对它的模拟器的研制就从未停止过，而且现在的确可以运行PS2游戏了，不过对电脑的配置要求很高，运行效果却是非常的勉强，玩起来很伤神，离成熟的软件还相差甚远；2、模拟器有在电脑上运行的也有在游戏主机上运行的。先说前者：由于游戏机的硬件是专为游戏而配置，故即使电脑的性能超过了主机要想进行模拟仍旧是非常困难的事；至于后者：不同厂商开发的主机平台以及硬件架构也不尽相同，进行模拟也不容易。因此，现在的许多模拟器很少能完美模拟的，而且一般都是对低位主机进行模拟，不会有谁买台PS2就是专门为了在上面玩模拟的DC游戏吧? 所以尽管放心，当然模拟器的存在主机的销量多少都会存在一定影响的；3、如果你觉得为了玩生4而买GC值得的话就没问题；4、同理，XBOX2明年什么时候出与是否现在买XBOX并无太大关系，我们买主机是为了玩游戏，而不是为了赶时髦拼硬件性能。现在不是还有很多玩家MD、PS玩得不亦乐乎吗?

**Q** 1、像GT纪念版PS2这类的主机有没有翻新的可能? 2、PS2看DVD是否对光头损害较大? 3、PS2原装手柄有无震动功能? 4、是不是美版主机不能读日版游戏?日版主机不能读美版游戏啊? 5、你认为PS2的必备周边有哪些（最低标准，大概2000元左右）? 6、电软主页为什么没有论坛，以后是否要开论坛? 7、最重要的问题，一定要回答，你们老编长什么样子（我想像中大概是手短、腿短、矮矮胖胖，好像机器猫的类型），你觉得你帅还是老编帅?

（山东济宁 刘一峰）

1、最近市面上已出现55006GT的翻新机，不过多是在手柄上，主机翻新还是比较少；2、不建议这么做，原因上期已述；3、组装手柄尚且能震动，何况原装? 4、对，看你喜欢美式的还是日式的游戏哪个多些再买对应的主机吧——如果想支持正版的话；5、电视（笑）、电源（行货与港版不用）、记忆卡以及分量线一根（组装即可）；6、这些都正在考虑之中；7、这个问题……嗯，请容许龙哥我保持沉默吧（笑）。

**Q** 吾想请教你两个问题，希望你能看在这是吾支持电软N年（N>3）来的第一封信的份儿上给登上，在这儿谢谢了先。吾最近刚购入PS2 50002一台，据说这种型号的PS2在国内比较少见，那是不是也意味着买到翻新机的几率要小些（买机时已按电软打假篇一一检查，弄的BOSS都不耐烦了，但还是有点儿放心不下！刚掏空血汗买了PS2，PSP与NDS的出现又让我一波未平一波又起，请问龙哥，你认为PSP和NDS的游戏软件的售价大概会是多少? 要知道，这一点很可能决定我这个中立玩家日后的购机方向（我没那么多铁两个一起买）。

（重庆 吴鹏凯）

你那是澳洲版主机，虽然翻新机的几率非常小，不过使用后以后修理起来却是比较不方便的。龙哥不推荐大家欧版、英国版、澳洲版以及韩国版的PS2（尾号分别为2、3、4、5）。PSP与NDS的软件媒体一个是特制的UMD光碟，一个是大容量的卡带，估计价格都不会便宜，不过NDS向下兼容……

**Q** 我是一位老读者，自打创刊我就拥有她，不过总觉缺点啥——游戏机的修理。我的PS2光头该换了，就是没资料。我地处内蒙偏僻地段，最近是沈阳往返得200元路费，我希望把修光头的过程刻成光盘（随赠品或高价出售），拥有机器的玩家一定会高兴的。

（内蒙古 路清泉）

有您这样大年纪的老读者我们非常高兴，说起来最近龙哥收到了不少老年读者的来信，蛮感动的。以后我们会在科普园地中刊出一些常见的主机日常维护与简单故障排除方法，鉴于不少玩家的实际动手拆机能力不高以及游戏主机毕竟是精密的东东，过于专业的修理不在刊登之列，毕竟在这方面我们不得不承认：JS才是专家。

前两天休息时待在家看美洲杯巴拉圭对哥斯达尼加的比赛，对方在大禁区外一记精彩的远射被守门员挑出之后，解说员突然冒出这么一句：『这记远射守门员射得好，守得也好！』……龙哥沉默三分钟。

**有问题找龙哥!!**

包打听来包回答 面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智 但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流





黄金1层右有一个灯塔，有五个女神像，旁边还有一个门，如何才能打开那个门呢?（广西风平舞云） 那个谜题是需要你根据提示将不同颜色的女神像推到相应的地方。正确的放置位置应该是：金色的在中间，红色的在左上，绿色的在左下，紫色的在右下，蓝色的在右上。之后离最终BOSS战也就不远了。

**Q** 我是一名电软的新读者，平时对TV GAME很感兴趣，但对其硬件主机并不是很了解，以前只能从CCTV-5每周的“e-sports”中看到PS2等主机的简单介绍，现在好了，有了电软，腰不酸了，背不疼了，走路也有劲了……我正在存钱准备买一台主机，但好像电软更偏重对游戏软件的介绍，有关硬件知识的版面并不多，希望电软可以适当的增加硬件知识（特别是三大主机）的版面。据我所知，有很多玩家买PS2只为玩实况系列，所以我建议电软搞一期足球游戏大盘点（专期也行），那将是我们广大足球玩家和球迷们的一大享受！PS2系列众多的机型各自都有哪些区别，无论哪款机型，都能运行所有的PS2游戏吗？听说有的PS2机型可以上网，主要有哪些功能，能运行QQ吗？效果怎么样？为什么说NGC是二流主机呢？它的性能很差吗？另：能不能提供三大主机各方面性能的详细参数？越详越好，或者来个三大主机性能综合评比，比出各自的优缺点，这对我们初级玩家选购主机有很大帮助，拜托了！

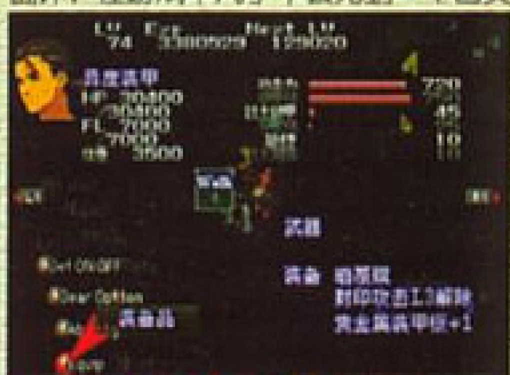
**（未来的实况大赛冠军 张科良）**

电软的“科普园地”栏目就是介绍硬件的啊，至于三大主机的基本性能等知识则已经在书上说烂了，没过多必要重申。想了解这方面的硬件知识的话，多关注关注科普与本热线，累计下来应该会学到不少实用的东西的，这个建议不错，可以考虑；PS2全型号的区分请参看前几期科普中的专题，不装芯片的话不行，PS2可以上网，不过不会有谁拿这个功能来玩QQ吧？而且，WINDOWS平台上的软件应该一般不能在PS2上运行的。建议买PS2，PS2上的好游戏最多——这是大实话。GC是二流主机的说法指的是它的销量而非性能，要按性能排，三大主机里面PS2只能算是老末。本期科普有购机专辑，想买机的读者朋友不要错过了。

**Q** 龙哥：我最近听说PS上的异度传说出中文版了，请问这是真的么？在PS时代我就非常喜欢这款游戏，只是因为语言的缘故一直看不懂其中的剧情，非常遗憾，要是这条消息是真的话就太好了！

**（北京 小七）**

对，这次汉化工作是由Agemo、Focus、bluerabit、wooddoo等玩友辛苦奋斗十六个月的结晶。从人名、技能、道具到专业名词都一一经过考究及翻译，在游戏中几乎不会见到一个日文字，汉化程度非常的高。而且最后的测试、文饰、完善化的部分也做得非常完美。不过需要说明的是，这次发布的是汉化补丁，也就是说需要有模拟器以及日版游戏的ROM才行。



↑游戏的汉化程度非常之高。

**Q** 本人刚购得SP一台（5月29日中午12：00左右），可买回来后按《电软》上说的标准说法充电，可是不开灯，连5小时都玩不到，可是我记得《电软》上说开灯都能玩10小时左右，于是我便去找“宗宇恒电玩”的BOSS去理论，可那BOSS说：“这和卡的记忆方式有关，与电池无关，若换机战会更费电的……”，我便说：“可电软上说开灯都能玩十小时左右啊”，BOSS说：“那你问问他到底怎么回事吧……”（蔑视的眼神），所以请教龙哥，电池玩时间长短与卡有关吗？除了“Game boy advance Sp”与“Game boy advance for SP”来区分锂电池的原装外，还有什么方法啊，我买SP时的LI电池上印的是Game boy anvance Sp，国产的原装的锂电池有什么区别吗？会对机子有害吗？SP的电没耗完，对其充电好吗？边充边玩对SP好吗？请龙哥指教。

**（陕西宝鸡 曹寅）**

如果是按照正常方法充电的话是不应该出现你所说的现象的。虽然根据卡带以及游戏类型的不同开机时间会有所变化，不过正常情况下是不会如此短的，至于“机战更会费电”云云更不足为凭——动作和格斗游戏反而更耗电。SP原组装电池的区分方法我们以前曾经刊登过，然而D商们果然是无所不能，现在的组装电池已经足以乱真了。不过由于成本的关系，翻新比换电池要赚得多，大家需要更加注意的是SP的翻新问题。无害，最好将电耗完再充电——别人都恨不得电永远都用不完，怎么你看起来更喜欢充电？（笑）不建议边充边玩。

**Q** 龙弟：你好！这样称呼你不会介意吧！说来惭愧：其实像我这样岁数应该是在享受天伦之乐的时候，可我对游戏的热情一点也不减当年，反而愈玩愈烈，有时竟和儿子争玩游戏而争得你死我活，妻子总说我越活越年青了，再过几年可以当爷爷的人还这么不知羞耻，想想也是四十六岁的人了，还这样老顽童，可我舍不得放下它，因我家庭比较富裕，所以时间比较充足，我每天也要玩它个三、四个小时，我想我是从二十几岁迷恋它的，虽然这对从十多岁开始玩游戏的朋友来说晚了，但我已是有二十几年玩龄的铁杆迷，相信这也为数不多。（没记错的话比我大的人大有人在，有一个问“大航海”4的老爷爷七十多岁就是在你们杂志上出现，我这是自我安慰）我是你们的老读者了，的确是老读者，第一次给你龙哥写信，就看在我是老大不小的份上，让我倚老卖老一次满足我老哥的几个小要求好吗？请问龙弟：1、“放浪冒险潭”我通关2次地图达成率为什么始终是99%，2、听说合金装备1代可以选忍者，要怎样才能达到要求？3、“恶魔城·月下”怎样才能找到那个用蝙蝠进去再用狼形态，出来MP达到199.4%的隐藏房间，曾在电脑上查攻略就是看不懂隐藏房间这段攻略，什么半人鱼的地方等等，（这段时间我失眠肯定和三个问题有关！）我最喜欢AVG、ACT的游戏，“生2”是我最拿手的，用“豆腐”打到二楼那个有三个“舔噬者”的房间，房间熟的就像自己家里一样……

**（海南海口 “老王”）**

阿阿，年纪大了仍然能够保持一颗游戏的心很难得啊，何须惭愧？1、剩下的1%地图需要上到大圣堂的最顶端进行最终战后才能完成最后的1%；2、那个应该只是传言而已，没见过真有人选出忍者来；3、这个，的确就是在一开始不远的地方，有几处场景中有许多绿色的半人鱼（就是鱼头斯蜴身的那种）会从水里成群跳出来，在有大石头的那个场景中，分别变成蝙蝠和狼从中间的走道过去，左下方的墙壁是可以打开的。另外，寄生前夜有出第2代啊（2000年9月13发售），不过说实话续作素质不如前作，有明显模仿BH系列的嫌疑……

**Q** 1、PS3会出行货吗？PS3出了以后，行货PS2会不会被淘汰？在行货PS2上出的游戏好像很少啊，有好玩的吗？2、听说行货PS2的游戏很贵，而PS2的Z版碟由于多是日、美版，会不会很难买到？根据我的实际情况，我应该怎么选择？3、我在PC上玩GBA模拟器的《口袋妖怪－蓝宝石》存不了，说是没得到管理员的权限什么的……本想再看一遍弄清楚的，可我，不说了，是不是用模拟器玩都不能存的啊？4、ROM和模拟器容量有关吗？一个模拟器能有无数个ROM吗？5、最后一个问题，但……没什么见识的问题，龙哥别笑，我PC的F盘没磁盘空间了，又不想删东西，咋办？虽然这个问题可能无用了，龙哥，叫一声龙哥，永远都是我的龙哥，我在这次老爸毁PC后，大彻大悟，当我发觉再也无法游戏时，我哭了……我这才明白最美的莫过于身边的，失去了才懂去珍惜，可是，我找回了失落5年的游戏之心，我决定，从今天起，一分钱，一角钱，一元钱……压岁钱，我要买PS2，PS3，或者行货PS2，从今天起，任何一款游戏，都是我值得怀念一生的

**（福建 夜雨）**

1、还是那句话，太远的事咱先别想，安安心心把PS2抱回家先痛痛快快地玩上几年再说。PS3什么时候发售，行货PS3什么时候发售那都不是咱能做主的事情。行货PS2游戏中真三国无双、恶魔猎人以及WE7都值得推荐；2、行货PS2游戏价格为168元，已经很便宜了。日美的正版PS2游戏你有钱的话一样可以在游戏店里定到，不过除非特老的游戏否则绝对比行货贵；3、你说的问题应该是电脑的原因，可能是你进的帐户权限受限制了，无法进行这类操作，与模拟器无关；4、模拟器只是用来读取ROM的工具而已，它们的关系大概类似于主机与游戏的关系，所以不存在数量上的限制；5、汗——你把F盘的东西挪到别的盘里不就行了吗？最后，不知道你的PC为什么给老爸毁了，如果是因为你游戏过度的话，那么你再攒钱买PS2估计也会是同样的下场。玩儿游戏也要注意不要过度。

**Q** 老大，小弟的NGC终于入手了，作为祝贺，你实在应该告诉我：风之韵的风之岛是怎么上去的啊，我已经拿到重力靴了，但是上去后还是被一个石像挡住了，怎么过去呢？另外，风之韵真是好游戏啊！

**（jingzhoumcq_2）**

恭喜先！要登陆风之岛的话需要先在船上用火之箭射击岛中央你所说的石像，这样才能使风雪停止。

**包打听**

■我在玩GBA上的《塞尔达·四支剑》游戏，在黑暗世界第六关的宫殿中有一间房子里的道路上，竟凭空出现了一座门（本来门应在墙壁里），妖怪能通过，炸弹能扔过，可人就是过不去（和机关无关），请问这究竟是游戏的BUG还是我那盘卡不好，但我一个同学也出现过这个问题？

（江苏常熟 李宁）

■请问SS上的“飞龙RPG”中的12个D组件的具体入手方法。SEGA SATURN上的知名游戏都已悉数通关（完美爆机），我谨以一位骨灰级玩家的执着，恳请各位赐教，不胜感激。

（辽宁鞍山 小罗）

■FF8在雷波塔回来之后，发生剧情跟女主角跳完舞到指定地点训练施设，别的地方都不能去了。我问ガーデ教师，他说“夜间の训练施设以外の出入りは禁じている”“もどりたまえ”。怎样才能发生剧情？

（浙江宁波 GAME）

**包回答**

●140期包打听“悟空外传”的回答：要得到封刃剑你需要先去东边的妖精泉，打败BOSS鲤鱼精之后就会入手，暂由小静保管。回到盘丝洞口，用封刃剑打开石头，在洞内打死了六只蜘蛛精；第七只会跑到妖魔谷里，将它擒住后，又看到了一个恶心的百眼魔君，打败它之后，就可以通过幻影蜘蛛关了。

（广东 招越）



《口袋妖怪》金·银中，槐树市的GYM正确的通过方法如下：要从房间中4个人的眼前一格往上走，走到一人前方后就横向走，到下一人眼前一格，再往下……（火箭队真是可恶，又多了一条干扰他人真占GYM的罪名。）对于三只神兽的捕捉，我有比较好的办法，在36号道路或41号道路的草地内寻找，因为只有一块草地，所以三只神兽在通过36号道路与42号道路时，一定会进入这块草地，这样就比满世界的到处乱找要好。（上海 王亚）

GAMESOFT SCHEDULE

截止统计时间 2004年7月25日

# 全硬件新作情况发售表

## PLAYSTATION 2

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 8月5日 | 迷惑星人 恐怖制造者 | めいわく パニックメーカー | ACT | CAPCOM |
| | 流行之神 警视厅怪异事件档案 | 流行り神警视厅怪异事件ファイル | AVG | 日本Software |
| | ★世界足球胜利十一人8 | ワールドサッカーウイニングイレブン8 | SPG | KONAMI |
| | 最游记 RELOAD GUNLOCK | 最游记 RELOAD GUNLOCK | FTG | BANDAI |
| | Beatmania IIDX 7th Style | ビートマニアIIDX 7th Style | SLG | KONAMI |
| | 茁壮成长的犬福 | すくすく犬福 | QIZ | HAMSTER |
| | XIII～刺杀总统的人～ | XIII～大统领を杀した男～ | SHT | Marvelous Interactive |
| 8月12日 | ★KOF MAXIMUM IMPACT | KOF MAXIMUM IMPACT | FTG | SNK Playmore |
| | 东京魔人学园外法贴血风录 | 东京魔人学园外法贴血风录 | S · RPG | Marvelous Interactive |
| 8月19日 | ★幻想水浒传IV | 幻想水浒传IV | RPG | KONAMI |
| | 搬枪少女 VOL.3 | GUNSIKNGER GIRL Volume. III | A · AVG | Marvelous Entertainment |
| 8月29日 | Monochrome | Monochrome | AVG | MONOCHROME |
| | Clover Heart's Looking for happiness | クローバーハーツ ルッキングフォーハピネス | AVG | Interchannel |
| | 太阁立志传V | 太阁立志传V | S · RPG | KOEI |
| | zwei! ! | ツヴァイ! ! | A · RPG | TAITO |
| | 钢之炼金术师DreamCarnival | 钢の炼金术师ドリームカーニバル | ACT | BANDAI |
| | 重装机兵valken | 重装机兵ヴァルケン | ACT | MESSIAH · 彩京 |
| 9月2日 | GhostHunter | ゴーストハンター | ACT | EA |
| | ★随身玩伴 多罗盛会 | どこでもいっしょ トロといっぱい | ETC | SCEJ |
| 9月9日 | 多罗罗 | どろろ | ACT | SEGA |
| | 幻侠 乔伊 新的希望 | ビューティフル ジョー 新たなる希望 | ACT | CAPCOM |

## XBOX

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 8月5日 | XIII～刺杀总统的人～ | XIII～大统领を杀した男～ | FPS | Marvelous Interactive |
| 9月22日 | SNK VS. Capcom SVC Chaos | SNK VS. Capcom SVC Chaos | FTG | SNK Playmore |
| 9月23日 | PhantomDust | ファントムダスト | ACT | Microsoft |
| 9月28日 | ★死或生 Ultimate | デッド オア アライブ アルティメット | FTG | Tecmo |
| | 星球大战 战争前线 | STARWARS BATTLEFRONT | AOT | EA |
| 10月14日 | 杀手 Contract | ヒットマン コントラクト | ACT | EIDOS |
| 11月9日 | ★光环2 | HALO 2 | FPS | Microsoft |
| 2004年11月 | 布林克斯2Battle of Time&Space | ブリンクス2バトル · オブ · タイム&スペース | ACT | Microsoft |

## NINTENDO GAMECUBE

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 8月5日 | 金色的卡修贝尔! ! 友情TagBattle FULL POWER | 金色のガッシュベル! ! 友情タッグバトルFULL POWER | FTG | BANDAI |
| 9月 | ZOIDS VS.III | ゾイドバーサスIII | A · STG | TOMY |
| 8月26日 | VR战士：E世代 | Virtua Fighter: Cyber Generation | RPG | SEGA |
| 11月 | 马里奥聚会6（暂定） | マリオパーティ6（暂题） | ETC | 任天堂 |
| 11月9日 | ★生化危机4 | バイオハザード4 | AVG | CAPCOM |
| 11月29日 | ★星际火狐 | Star Fox | STG | NINTENDO/NAMCO |
| 2004年冬 | 杀手7 | Killer 7 | ACT | CAPCOM |
| | ★火焰纹章 苍炎的轨迹（暂定） | ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹（暂题） | S · RPG | 任天堂 |
| | 家园 | Homeland | SLG | Chun Soft |
| | 马里奥网球GC（暂定） | マリオテニス GC（暂题） | SPG | 任天堂 |

## GAMEBOY ADVANCE

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 8月5日 | SD高达FORCE | SDガンダムフォース | ACT | BANDAI |
| | 传说的斯塔菲3 | 传说のスタフィー3 | ACT | 任天堂 |
| | B · 传说! Battle BidaMan～燃烧吧! B魂～ | B · 传说! バトルビーダマン～燃えろ! ビー魂～ | ETC | ATLUS |
| | 向日葵动物医院～宠物医生育成～ | ひまわりどうぶつ病院～ペットのお医者さん育成ゲーム | SLG | TDKCORE |
| | 奥特曼警备队 怪物进攻 | ウルトラ警备队 モンスターアタック | ACT | ROCKET COMPANY |
| 8月6日 | 洛克人 EXE4.5 RealOperation | ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション | A · RPG | CAPCOM |
| 8月20日 | 召唤之夜 铸剑物语2 | サモンナイト クラフトソード物语 | A · RPG | BANPRESTO |
| | ★超级马里奥弹珠台 | スーパーマリオボール | TAB | 任天堂 |

# 掌机迷 POCKET GAMER

独家赠品

游戏主题贴纸
洁屏方巾随机获取一款

## 8月5日全国上市

**特稿·冲破十面埋伏——近期GBA购机指南**
炎炎夏日，记者踏遍店家门，彻底网罗全国暑期掌机价格装机动向，买机必备！

**特稿·烧出你的个性——暑期烧录卡导购**
2004年新一代烧卡器大规模评测第二弹，优缺强劣分明列细，一期大演练！

**特稿·二线游戏大阅兵 RPG篇**
全局眼光扫描二线优秀作品，你不了解的游戏拥有意想不到的游戏乐趣！

【最终幻想1+2 ADVANCE】攻略始动第一弹！
【续 我们的太阳 太阳少年加戈】完全攻略
【NARUTO·火影忍者RPG 继承火之意志】完全攻略
【钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲】完全攻略
【仓鼠太郎 仓鼠运动会】完全攻略
【光明与黑暗 暗黑龙的复活】极限研究

**全新推出！精彩不仅只这些！**


**口袋基地** 继“口袋百问”后全新口袋妖怪专门栏目，一切信息皆不错过！


**逆转法庭** 逆转特辑后大受读者期待和拥有极高呼声的新栏目强力登场！


**月间游戏搜查线** 当期游戏软件彻底收录资料全珍藏！

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP



GAME SOFTWARE 2004年第18期 总第141期 

E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

零售价9.8元